

SWM
軟體世界
Fantasy Style
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
SOFT WORLD MAGAZINE
159期
2002 /JULY 7月
附贈MegaDisc石盤
Game 勁爆試玩區：
電腦戰機Online、女神戰記、
新神奇傳說 3 、Platypus……
Demo 動畫展示區：
電腦戰機Online、大富翁遊戲網戰、
Zanzarah：隱藏的門
多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
遊 戲仙人研究室
深入探訪遊戲界的人事物
完全現場最新 E3 美國消費電子娛樂展
太空戰士XI
超詳細Step By Step完全上線手冊
究 極GAME館
未來新品詳細探訪
三國演義ONLINE上市前完全體驗
仙境傳說(RO)各項設定公開放送
第七封印戰鬥流程全曝光
神州完全職業解析
軒轅劍ONLINE人物關係設定全解
N-age全新介面大曝光
交響英雄
異域狂想曲
金庸群俠傳ONLINE
絕冬城之夜
紅樓續夢
流星蝴蝶劍
天堂冰鏡湖
混亂冒險
新絕代雙驕3
石器時代4.0
安德烈斯……暑期完全不惜血本相送!
三國演義ONLINE正式版（附贈點數100點）
軒轅劍肆搶先試玩版
巴冷公主完全試玩版+詳細報導別冊
第七封印光碟收集盒
軒轅劍ONLINE 300名搶先測試名額
金庸群俠傳ONLINE刮刮卡（脫胎換骨丹、乾坤袋……等獎品）
攻 略圖書館
遊戲過關最佳指南
魔獸爭霸3各種族兵種詳細解析
軒轅劍肆試玩版完全攻略
小李飛刀雙主角流程攻略
絕地武士II任務流程解析
大富翁六獨一無二破關心得報告
安德烈斯王國 漫畫 正式連載 刺激登場
ISSN 1605-2722 07
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $65 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12













仙境RO伝説
RAGNAROK ONLINE
http://www.gameflier.com
ONLINE
RAGNAROK ONLINE
放・肆・冒・險



要個性

角色亮眼鮮明超個性，自我決定多采多姿髮型顏色，
紙娃娃系統天天換造型，螢幕中最亮眼的就是你。



不怕死

即使被怪物KO，經驗值和寶物完全不減，面對天大挑戰，怎麼死都不怕。



裝可愛

主角卡哇伊，連怪獸也Q到不行，除了讓你打，還能讓你養寵物玩偶！



變分身

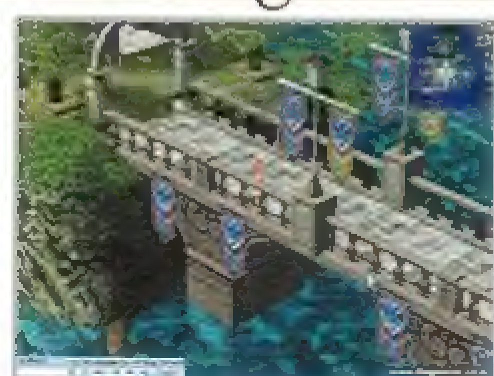
一個帳號變出三種身分，三種生活任你挑，
交三個女／男朋友，也沒人發現！



逛大街

每個城市都有代表的職業和土產—忍者故鄉、木乃伊與金字塔，多樣化的商店，怎麼逛都逛不完。

www.gameflier.com



3D背景+2D人物



絕佳的聊天系統



多樣化的戰鬥畫面



完善的個人訊息模式

◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

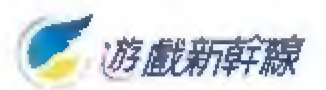













7月4日 衝
史上最


WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS


夏天到了，講到了夏天～
就想到了陽光、沙灘

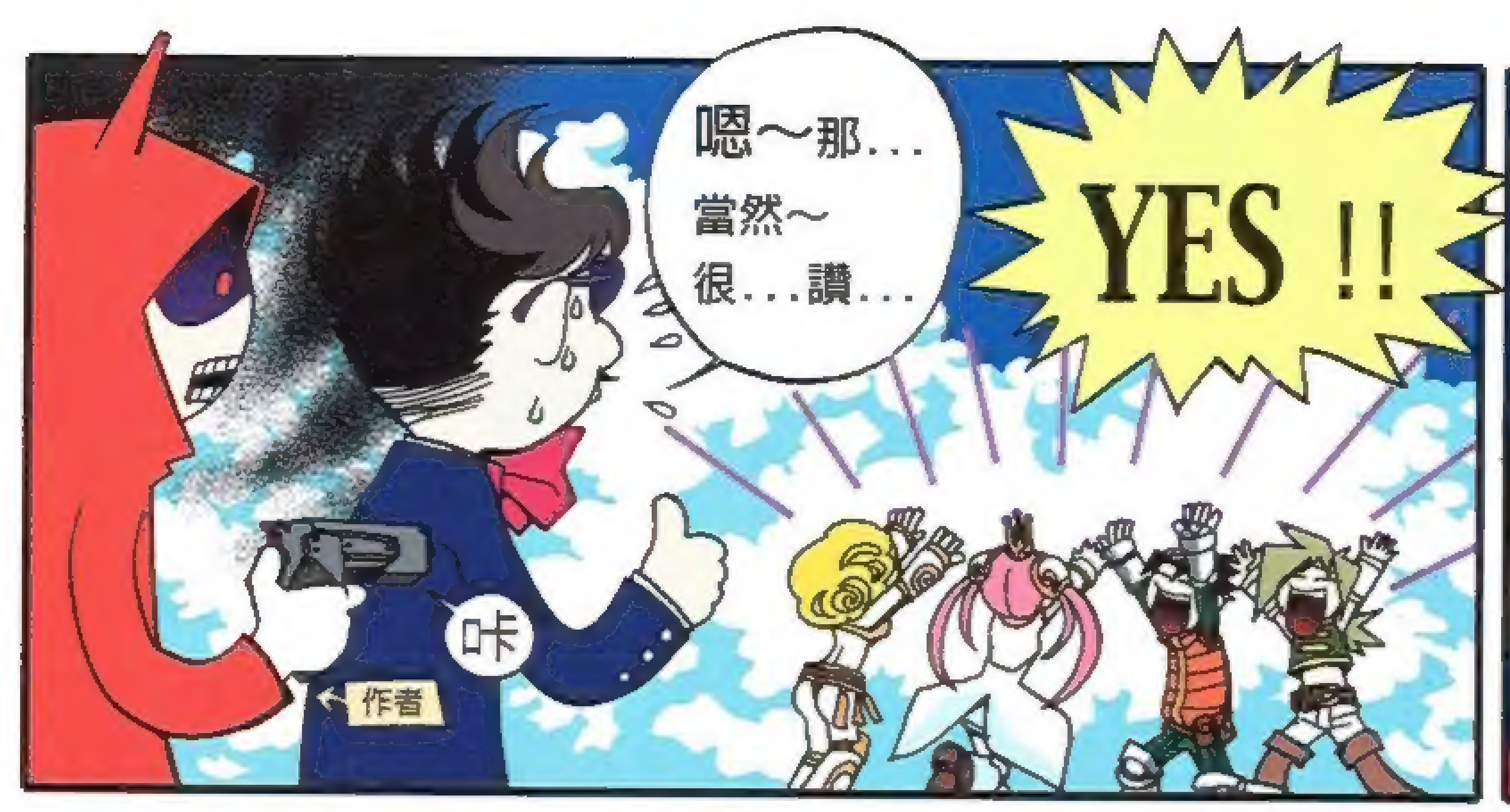

海浪聲，
冰淇淋.......


泳裝、美女、
比基尼......


還有
「安德烈斯王國」漫畫
正式連載啦!!
這個夏天真是有夠
「安德烈斯」
啦啦啦啦！！
好精彩

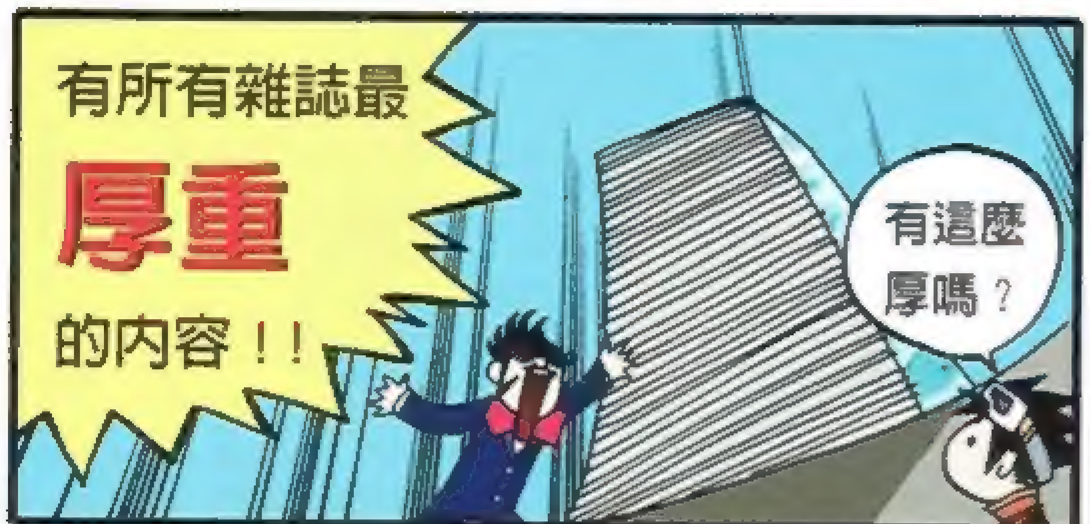

怎麼樣?!
「安德烈斯」
有漫畫連載囉～
而且一次就連載
16頁喔!!
爽翻了!!
太棒了!!
我們也想看!!
16頁～

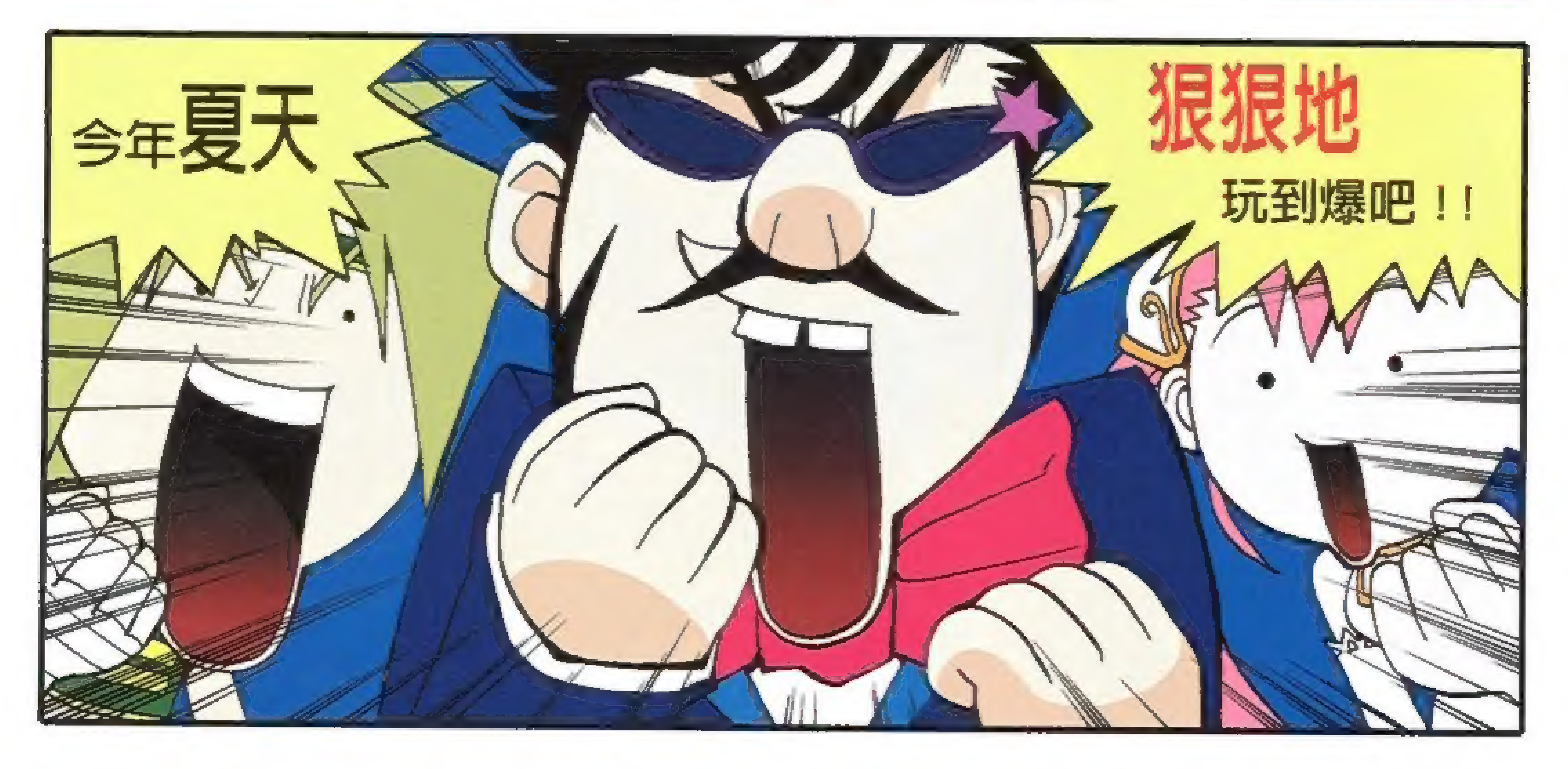

我...我還沒看過耶!!
應該很讚吧！！
我可是演得很辛苦喔～


嗯～那...
當然～
很...讚...
YES !!
咔
作者

不過，
除了漫畫連載
以外，這個夏天
安德烈斯王國
還有....

有四片
光碟

有E3
報導

有所有雜誌最
厚重
的內容！！
有這麼
厚嗎？

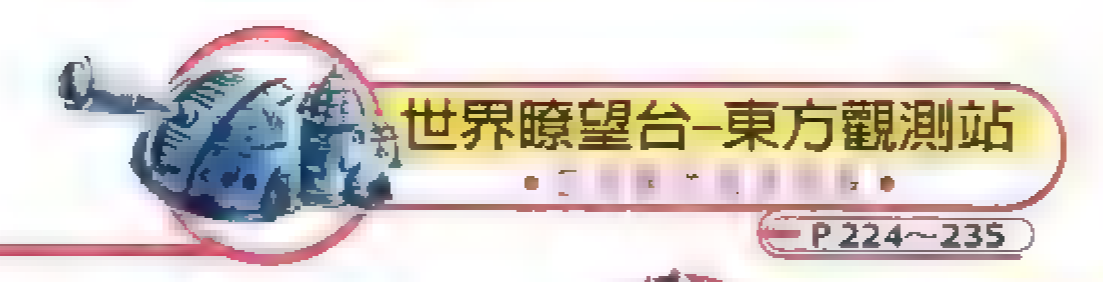
有超過
80款的
線上遊戲！！

今年夏天
狠狠地
玩到爆吧！！

安德烈斯王國

地理概述



預言之塔
• 石盤上市大預言 •
P 366～367
攻略圖書館
• 玩遊戲的最佳導引 •
P 289～337
魔獸爭霸3 P 290
軒轅劍肆試玩攻略 P 306
小李飛刀 P 314
絕地武士2 P 324
大富翁六 P 334
遊戲仙人研究室
• 熱門遊戲現象大家談 •
P 236～273
2002年美國 消費電子娛樂E3展 P236
太空戰士XI Step ByStep 完全上線手冊 P 260
祕技研究室
• 要作弊請看這裡 •
P 338～339
漫遊者旅店
• 線上遊戲遊記大公開 •
P 358～365
遊戲劇場
• 遊戲活動現場重現 •
P 42～45
究極Game館
• 最強悍新品！最完整曝光！ •
P 65～129
三國演義ONLINE P 66
第七封印 P 76
軒轅劍ONLINE P 86
交通英雄 P 94
絕冬城之夜 P 102
N-age P 110
天堂冰龍湖 P 116
新絕代雙驕3 P 120
玩家救濟所
• 疑問開解中心 •
P 370～373
歐茲鐵匠鋪
• 硬體資訊總匯 •
P 376～385
MegaDisc石盤遺跡
• 本月石盤操作重點 •
P 374～375
尼爾斯廣場
• 各種石盤新聞全記錄 •
P 46～49



出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱諮詢 (07)8150988轉263、267
郵撥帳戶 智冠科技（股）公司
郵撥帳號 41941885
雜誌．軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

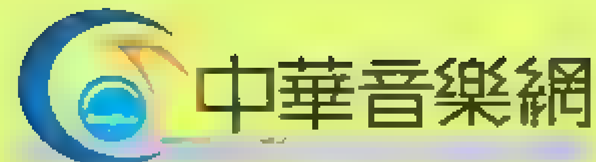
智冠科技股份有限公司
南區 高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區 台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區 台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610



WAEI
再慢一步，你將失去「時空戰場」的主導權！
一個以你為主的全新體驗
完善的更衣系統
突顯你個人的色彩
完整的經濟體系
取決於市場的供需
競爭的工會組織
已日漸趨於白熱化
激烈的攻城聖戰
正等著你共襄盛舉
無間的分工合作
是邁向成功的唯一


WGS
擊敗天堂的網路遊戲
時空戰場
renewal
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.


這裡是
中華音樂網
音樂，遊戲新天堂
親兒~你們說的都只是一部份而已。
這裡還有粉多好玩的會員功能了~讓你慢慢玩！


中華音樂網

三國歷史崩盤
英雄落魄腿軟

沒有你

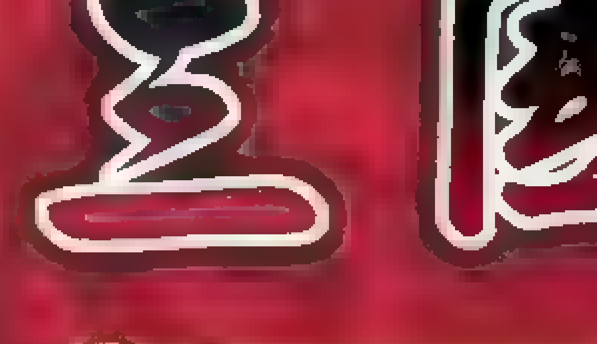
張飛只能是酒鬼!?

老仙搗亂，鬼神作怪！
在與刑天結合的董卓魔法與勢力作弄之下，
三國歷史秩序完全崩潰、
英雄落魄散落四方！
沒有你，張飛失意醉酒、大禍臨頭！
振作英雄志氣、帶領群俠歸位！

事件任務隨君挑選、
多樣劇情任君組合，
搶救三國空前危機，
讓你**完全自由、不擇手段**！



三國群俠傳




熱血江湖
韓國排名第一，暢銷百萬套同名漫畫「熱血江湖」改編
韓國第一套成功打下日本漫畫市場之典範
2001年韓國動作角色扮演類熱賣二十萬套冠軍
終極連續技爆發，超暢快動作武俠新紀元！
集熱血與爆笑於一身，2002暑期最強作澎湃登場！
台灣版「熱血江湖」漫畫絕讚熱賣中！
大陸版「熱血江湖」漫畫、遊戲同步上市！
全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線 02)2702-5908
© 2002 Copyright M-ETEL Multimedia Co. Ltd. All Rights reserved





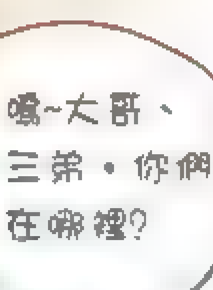




關羽只能賣饅頭!?

三國大亂，豪情不再！
面對魔神威脅、邪惡勢力強大迫害，
散失各地的三國英傑一蹶不起、黔驢技窮！
沒有你，關羽技不如人、大賣饅頭！
帶領群俠修練英雄神技、重振武聖無敵雄風！

五十種技能任君學習裝備，
絕技組合妙用無窮、震天神威爆炸升級，
搶救三國空前危機，
讓你完全自由、不擇手段！











你將成為中國歷史最偉大的偉人！
你就是華夏民族最了不起的救星！
強力累積智、仁、勇超人氣指數，
幫失意英雄回歸祖國、
恢復被搗亂的三國秩序，
英雄名將全力挺你！
技能裝備強化助陣！
歡樂遊戲自由主義，
讓你創意擺平三國崩
【最古靈精怪的三國遊戲即將人氣登場！】
三國群俠傳
智
仁
勇
東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd
FAX:87126411

搶救三國空前危機，最了不起的歷史偉人就是你

空前發燒熱賣中!!

誠徵偉人一名！

- 三國英雄，傾巢而出全力響應
- 時空亂序，任務事件自由參與
- 技能強化，多變絕技虎嘯龍吟
- 時序戰鬥，刺激運用一髮千鈞

東方演算公司繼榮獲多名大獎肯定，狂銷二十萬套的【金庸群俠傳】、【武林群俠傳】後，獨立創業超越自我全新代表作



安德烈斯王國

演出人員

柯里克

暑假終於到了，有時間玩遊戲的人變多，而好的遊戲也漸漸出爐，這可是我的商店每年最賺錢的時候，一定要多進點貨才行。以免到時候國民們會碰到買不到遊戲的糗事。

遊戲仙人

最近看了一篇報導，說是韓國政府為了研發連線遊戲的新一代3D引擎，特地投資97億韓幣，讓7家廠商共同研發。嗯嗯！難怪有人說目前連線遊戲的市場大餅，韓國就佔了65%之多，果然有政府主導的魄力就是不同！

索卡爾

嗚　，我電腦的98竟然掛點了，真是討厭，希望重灌好就沒事了，不要在像之前天天當機的情況了。

索特王

又到了各工坊萬箭齊發的夏天了！雖然前一陣子王國內頗不景氣，不過各工坊還是努力不懈，繼續為研發好遊戲而犧牲奮鬥，眼見就要驗收成果了，大家請放心，本王一定會竭盡所能，繼續將遊戲發揚光大，重振安德烈斯王國景氣，讓人人都有好遊戲可玩，家家戶戶都豐衣足食的。

尼爾斯

看著期待已久的遊戲逐漸開始發行，心裡就十分興奮，已發行而想玩的遊戲計有六七套之多，而即將發行超想玩的更高達十數套，只是有時間玩嗎？我想沒有。越堆越高的待玩遊戲，越來越少的時間，有如滿桌美食在前，卻因為牙痛而吃不下去一樣，好痛苦。唉啊！真想牙痛趕快好！

歐茲

歐叔叔我最近正在拼命的幫王國內的人處理電腦病毒的問題，現代的病毒真是太恐怖了！以前只要不要隨便打開附加檔就好了，現在連收信就會中毒，讀網頁也會中毒，真是太可怕了，請各位國民千萬要小心一點喔！

G魔王

轉眼間，魔獸3終於要上市了，這次Blizzard絕對不會在黃牛了^^，因為網路上已經有"流出版"可以下載了，希望大家基於遵守著作權去，別去找"流出版"來玩，讓我們一起來期待正版吧^^！另外，攻略圖書館裡面有魔獸3的兵種介紹，大家可以搶先來看看兵種用途^^。

藍斯洛

蕾蕾最期盼的《流星蝴蝶劍》上市了^^！原本想到軟世王城內天女散花的飛刀會因為《流星蝴蝶劍》的上市而停止，但確沒想到取而代之竟然是滿天飛舞的關刀、刺槍、流星鍾等兵器，真是香蕉你個芭樂～！唉喲～又K中我了^^！松下問童子—你老師咧^^

蕾蕾公主

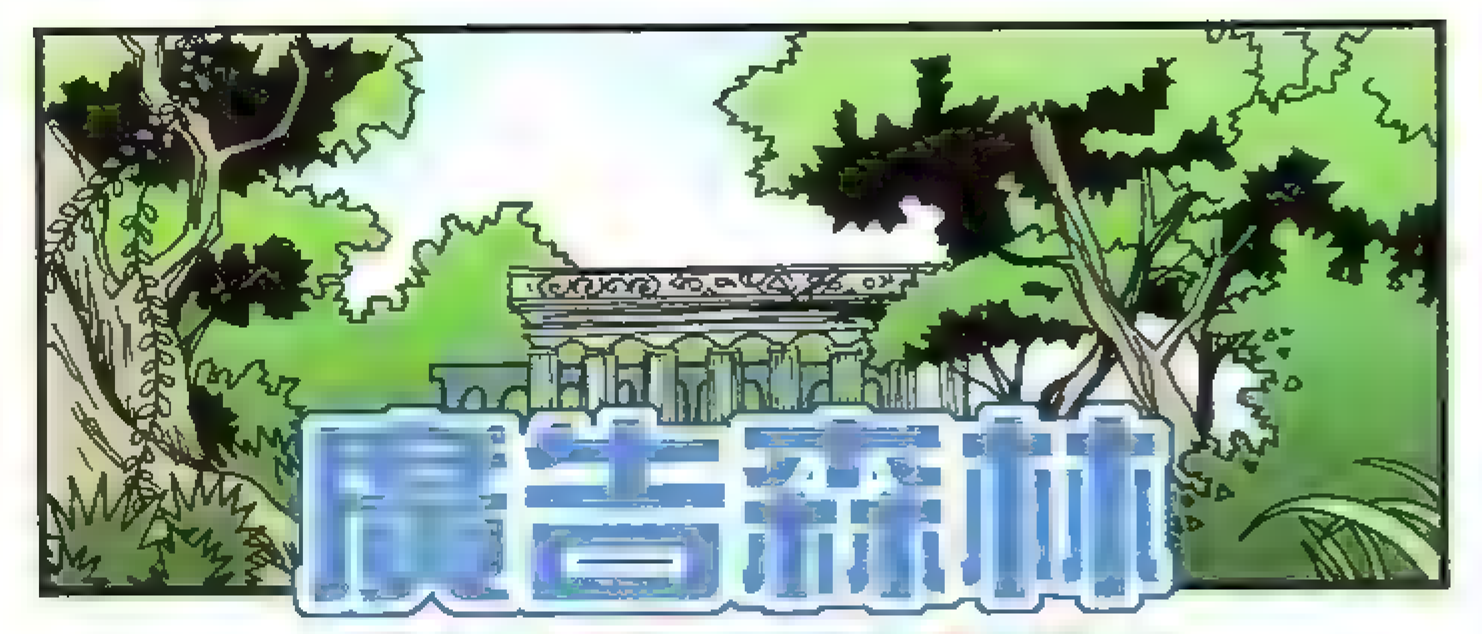
為什麼我都沒有人寫情書給我，好羨慕少雷納啊！不然我自己來寫給我自己好了！

丹雷斯

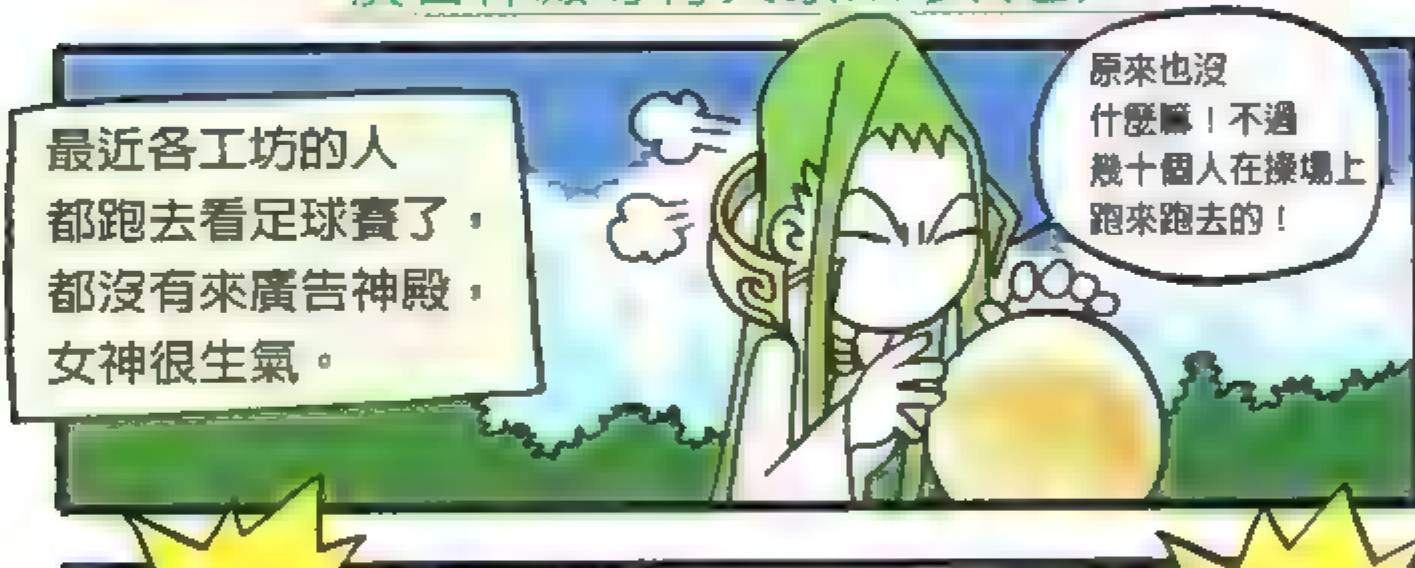
世足賽踢得如火如荼，心也跟著比賽節奏起伏上下，雖然不是特別支持哪一球隊，但是在一場比賽中還是會特別挑一較喜愛的球隊加油，也期望台灣也能像中國一樣踢進會內賽，不用每次都是幫其他國家球隊加油，那感覺差很多。話外一提，這次的世足主題曲真沒那感覺，還是上屆的「夠了夠了夠了，好累好累好累」好聽許多。

沙雷納

天第無敵XXX你的信我收到了，你實在太熱情了，熱情到我想拿劍去扁你，因為我看不懂你在說什麼，麻煩你下次講清楚一點，不過你的信真的很可愛喔！

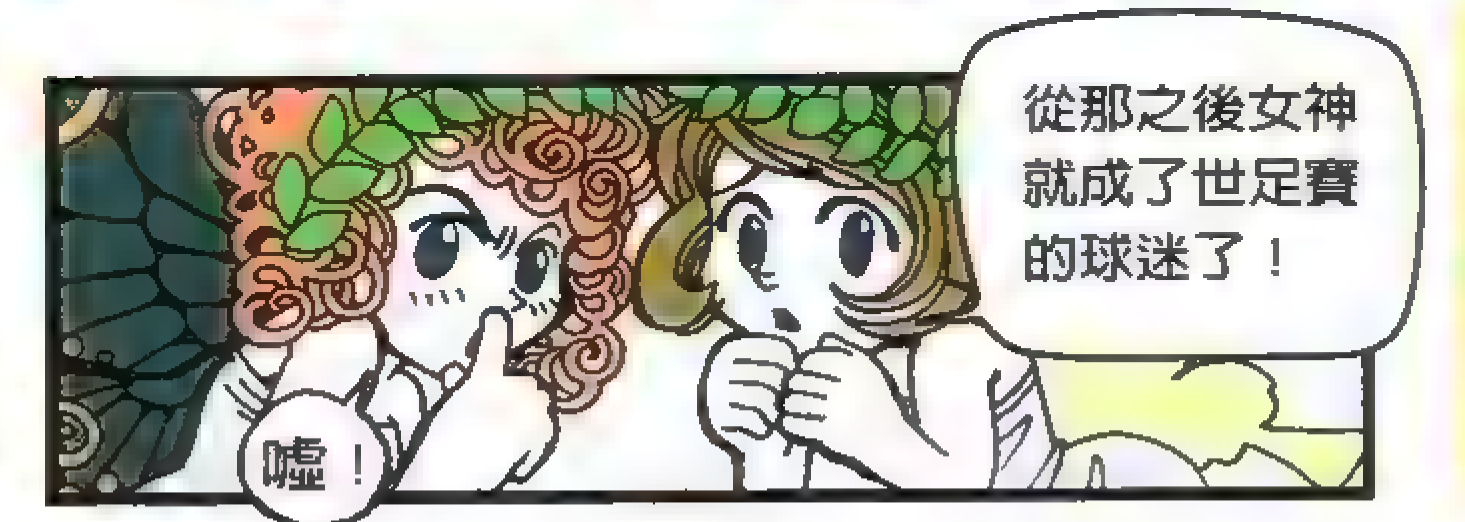


廣告神殿等待大家來參拜歐！

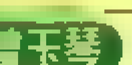








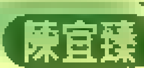
廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 

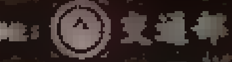
advertise@swm com.tw

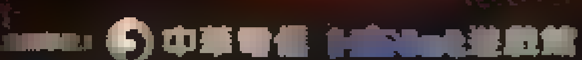
凱莉小天使 

kelly@swm com tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248























欲知遊戲詳情請上網 jy.chinesegamer.net

金庸群俠傳 Online

勇闖俠客島 GO!

資料片 金庸原著改編

和我一起去冒險！

有去無回！

大戰海怪！

全新伺服器等你來勇闖！！

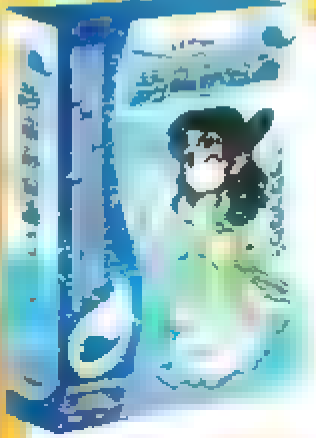
拒絕老手欺壓，新人也能出人頭地，十大高手、武林盟主就是你！



・遊戲寶物—「求救信號彈」1枚、「飛影馬」1匹、「替身娃娃」8隻
・讓你耍酷一夏的「俠客酷冰杯」1只

名揚四海包

內含遊戲儲值點數800點 999元



・遊戲寶物--「強力風帆」1張、「替身娃娃」4隻
・水噹噹的小鯨魚手機吊飾一組
・八仙、小人國、月眉、大安濱海、布魯樂谷等遊樂園三人同行一人免費優待券

柔情似水包

內含遊戲儲值點數350點 499元



「新手快樂」完全上線攻略本
・遊戲寶物 「替身娃娃」1隻 可用199次的「召喚狼煙」1個
・全省「網際先鋒」

特價 150 元



特價 49 元

包包都有 ・勇闖俠客島資料片2片〈含150點開卡點數〉 ・簡易上線手冊〈含地圖〉1本 ・俠客護照


砲轟新武俠航海時代，線上爆炸歡樂水花！！
今夏，激戰海上的資料片轟炸出擊！！
打造多樣快艇、戰艦，指揮輪舵、砲台、桅杆
各部水手，好友分工合作前進大海！抵抗颶風、
海嘯的挑戰，砲轟水怪、海盜各方勢力，
最激烈的即時海上大戰，
開啓最輝煌的武俠航海時代！
快馬拉風遨遊
樂
下
海
和我一起
去冒險！
遊戲寶物
50顆「霹靂彈」
3隻
俠客護照
帶你乘風遊四海，快樂到處玩！
內含遊戲儲值點數200點 299 元
中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
插畫家/阿則


不論老兵、菜鳥，
英雄的舞台正為你展開！
插畫家／疑聞

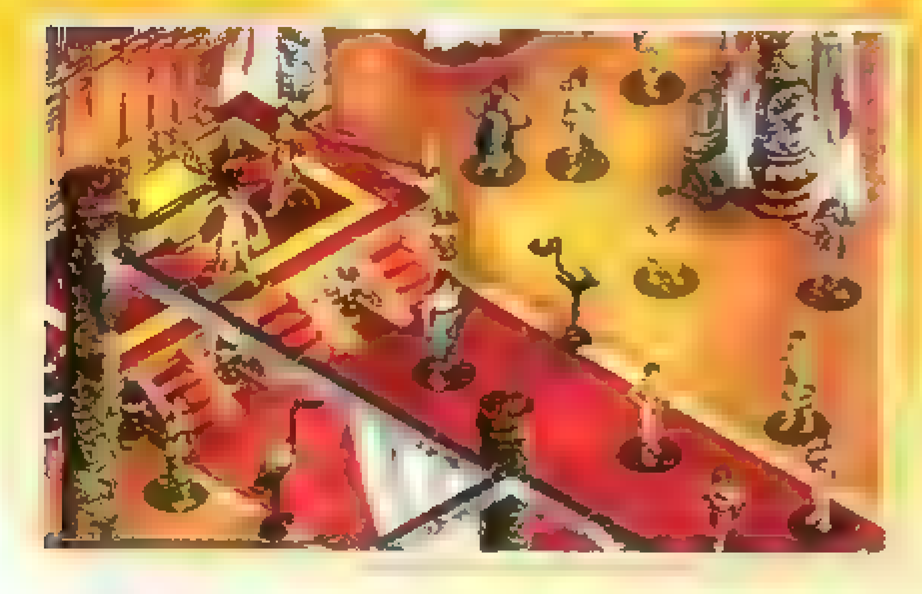
中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net　軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com　http://智冠.TW







彈 指 之 間



英雄！三國名將烽火相逢

以心理測驗決定玩家政治理念，挑戰三國名將考驗，開啟統一天下的霸業序幕！

揭竿！軍團起義大戰三國

累積人望、招兵買馬，召募自己的義勇軍團，全新線上戰略角色扮演，戰略決定三國命運！

政治！城市機能各有千秋

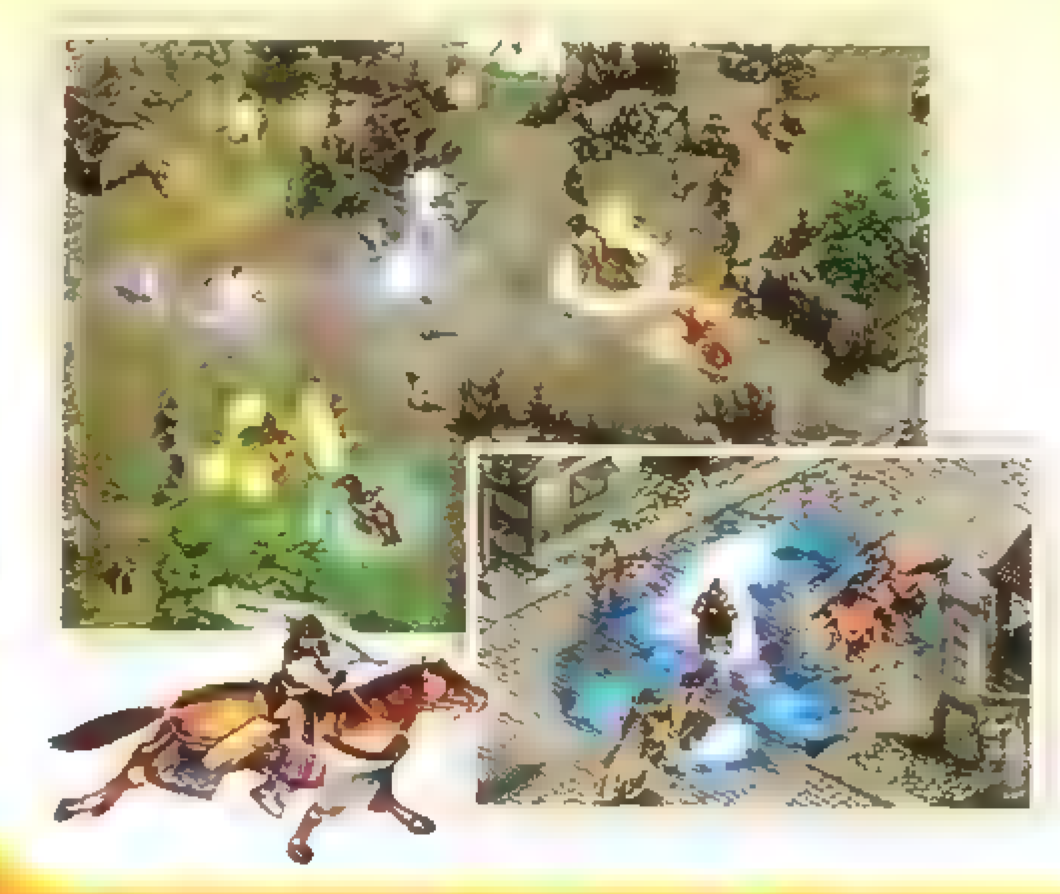
十九座具備工藝、農耕、商業、要塞等特性城池，開發建設、抵禦天災，考驗你的政略能力！

技能！六大職業各顯神通

術士、巫女等六大職業角色，不同的技能鍛鍊，不同的亂世英雄，開創自我爭霸之路！

鐵騎！赤兔的盧如雷奔騰

座騎養成系統，培育赤兔、的盧絕世名駒，馳馬征戰沙場、闖蕩天下！





超值附贈，包包都有！

- 諾頓防毒2002中文試用版（30天期）
- 正式版500元折價券
- 中華電信HiNet ADSL超值申請優惠！！



中華電信 HiNet

三國演義Online遊戲光碟1片
新兵入伍須知1本（含地圖）



入伍特價NT$ 49元

完全上線「求生錦囊」秘笈1本（含19座城池地圖）！
三國演義Online遊戲光碟1片



新兵特價NT$ 149元

30天無限暢玩！
三國演義Online遊戲光碟1片
新兵入伍須知1本（含地圖）
精美臣書人物珍藏海報一張



狂飆特價NT$ 249元

超值開卡點數300點！
三國演義Online遊戲光碟1片
新兵入伍須知1本（含地圖）
「命運乱乱樂」乱乱卡一張



超值特價NT$ 168元

網咖指定購買

詳情請上網查詢 三國演義Online官方網站：sy.chinesegamer.net

遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。



單兵注意!!
英雄卡友免費向三國報到！
國軍弟兄
不分老菜、
不比梯數，
到三國演義Online
報名登錄！
報告新卡友
親愛的國軍弟兄，即日起只要辦理「中國信託英雄卡」，核卡後，就送你最新、最火、最好玩的「三國演義Online超值集訓包」遊戲一套，數量有限，送完為止！！
報告舊卡友
凡原持有「中國信託英雄卡」的國軍弟兄，即日起只要上「三國演義Online」官方網站登錄取得認證資格，就可以免費獲得遊戲開卡點數100點！！
心動嗎？不必報告班長馬上行動！
8月底前申請英雄卡，新戶核卡後，即贈刷卡金200元
詳情請上網查詢
三國演義Online官方網站
sy.chinesegamer.net
中國信託網站
www.chinatrust.com.tw
歡迎來電洽詢或線上申請
0800-024-365 按1#9
三國演義
Online
玩弄三國　彈指之間
中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com　http://智冠 TW
中國信託
Chinatrust

三國的超級任務

凡走過必留下痕跡！凡拍過必留下倩影！
『三國演義Online』要你在全台灣各地留下你的歷史痕跡！



活動時間：即日起~7/31

活動方式：（1）一共有5個任務，等待你去完成，必須3人結伴組成「三國特搜隊」共同去完成喔！
（2）將3個人一起完成的任務，用相機或數位相機拍下來
（3）把5張照片連同3人的基本資料（姓名、聯絡電話、聯絡地址、年齡、性別），郵寄至「台北市南港路二段99-10號 三國超級任務小組 收」或是E-mail到「三國超級任務信箱」 cay1212@gamedreamer.com.tw，並把正確的任務答案寫在照片背面或是mail中，即可參加抽獎！

你的活動任務：

任務一：在三國的世界裡，誰是拿著青龍偃月刀叱吒風雲的傳奇人物？請寫下答案，3人並與祂合影（與神像、照片…合影均可）！
提　示：此人面紅、為桃園三結義的其中一人、現為民間崇拜的神祇

任務二　誰是三國Online的代言人啊？尋尋覓覓找出三國Online代言人蹤影（如海報、燈箱、唱片…），3人於代言人肖像前拍照，並於照片後面寫下答案！
提　示：玉女紅星，馬來西亞人，拍過電影、出過唱片、在香港也粉紅！也是某電信業者年度代言！

任務三：誰是「三國演義」白話小說原著作家？3人拿著「三國演義」合照，並於照片背面寫下答案！
提　示：此人姓羅、生於元末明初、外號湖海散人、山西太原人氏

任務四：「三國演義Online」是哪一家遊戲公司的作品呢？3人拿「三國演義Online」的產品盒合照，並將答案寫在照片背面！
提　示：和周迅代言的那個遊戲同一家啦！名字裡有個中國的吉祥物-「龍」喔！

任務五：三國最俊的馬是哪一隻阿？3人和「馬」有關的事物合照（如：玩具馬、馬英九…），並把答案寫在照片後面！
提　示：此馬被董卓、呂布、曹操、關羽擁有過的喔……

獎品：

PHS J95手機	1隊
（每隊的3個成員都可得到J95）	
三國人物公仔娃娃1組（6個）	2隊
（每隊的3個成員都可得到1組娃娃）	
三國人物公仔娃娃1個	10隊
（每隊的3個成員都可得到1個娃娃）	
「三國演義Online」週邊1組	20隊
（每隊的3個成員都可得到1組週邊）	

附註：
1、領獎方式將以電話及電子郵件個別通知得獎者。
2、若得獎人所填寫的個人及聯絡資料不實或有誤以至獎品無法寄，中華網龍概不負責。
3、中華民國境內居住之個人得獎者，中獎獎品價值超過$13,340元時，需按中獎額扣取15%所得稅，中獎人需附上清楚身份證正反面影本。
4、PHS J95為暫配手機，圖片為參考，手機顏色以實物為準。
5、若遇獎品缺貨的狀況，中華網龍有權更換以等值獎品贈與得獎者。







玩弄三國　彈指之間



中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com


百步蛇與公主，
獵人與百合花，
太陽的眼淚，鬼湖的傳說，
在深霧裡的山林中，
琉璃珠的期盼
----我們的約定，一定會實現-----
7月10日，不要忘記我們的約定。
套 最動人的精裝版・超值 元 最深情的限量約定
遊戲配樂・「鬼湖戀歌」原住民吟唱歌謠CD
原味十足・「百步蛇之歌」真牛皮製手札



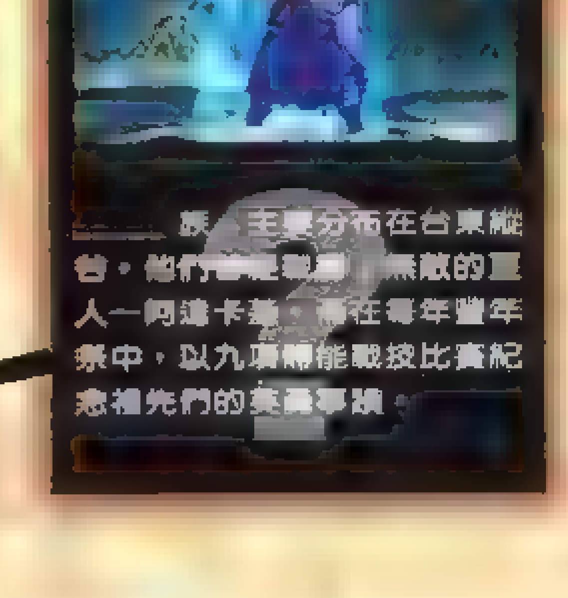
第一部改編台灣原住民傳說的A-RPG遊戲大作
即將約定上市
即將約定上市
魯凱人世代不朽的永恆戀歌
巴冷公主
Princess Balenni
魯凱人靈魂深處的愛情
冒險 神秘與純真
全3D即時運算
呼喚日月山川之力



尋找台灣美麗傳說的源頭

在第一部改編自原住民傳說故事的遊戲 —「巴冷公主」中，除了巴冷與百步蛇王的淒美愛情外，隨著遊戲進行，玩家將一步一步進入台灣各原住民部落的傳說世界裡。聰明的玩家，你知道下列遊戲中的劇情、場景，是取材自台灣原住民的哪一族傳說嗎？將他們一一找出來，並把正確答案寫在明信片中，註明姓名、電話、地址及身分證字號，在7月5日前寄回「高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 台灣人小組收」，就有機會抽中「巴冷公主」平裝版遊戲一套喔！

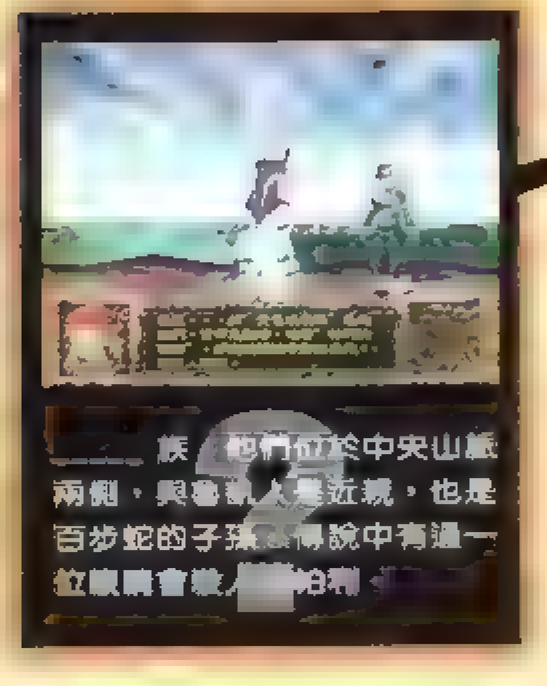
____族，他們的文化來自矮黑人的教導，卻因矮黑人調戲婦女而將之殺害，而每兩年舉行一次祭典祭拜矮靈。



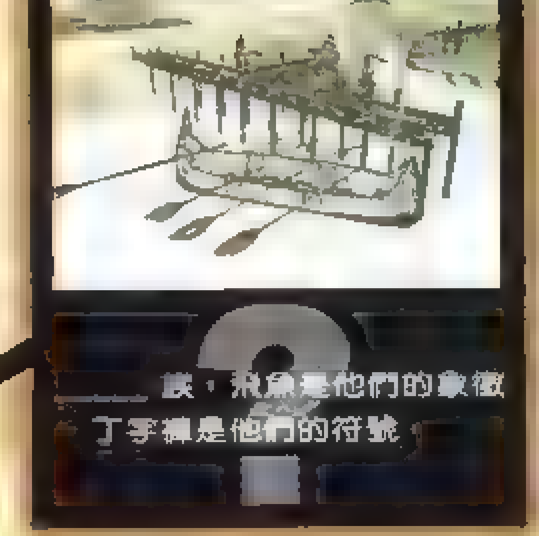
____族，主要分布在台東縱谷，他們曾經戰勝無敵的巨人一阿達卡斯，而在每年豐年祭中，以九項體能戰技比賽紀念祖先們的英勇事蹟。



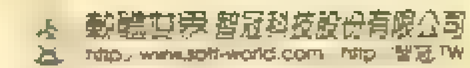
____族，他們是雲豹的傳人，百步蛇的子孫，傳說中有一位公主嫁給了百步蛇王。



____族，他們位於中央山脈兩側，與魯凱人是近親，也是百步蛇的子孫，傳說中有過一位眼睛會殺人的[illegible]利。



____族，飛魚是他們的象徵，丁字褲是他們的符號。





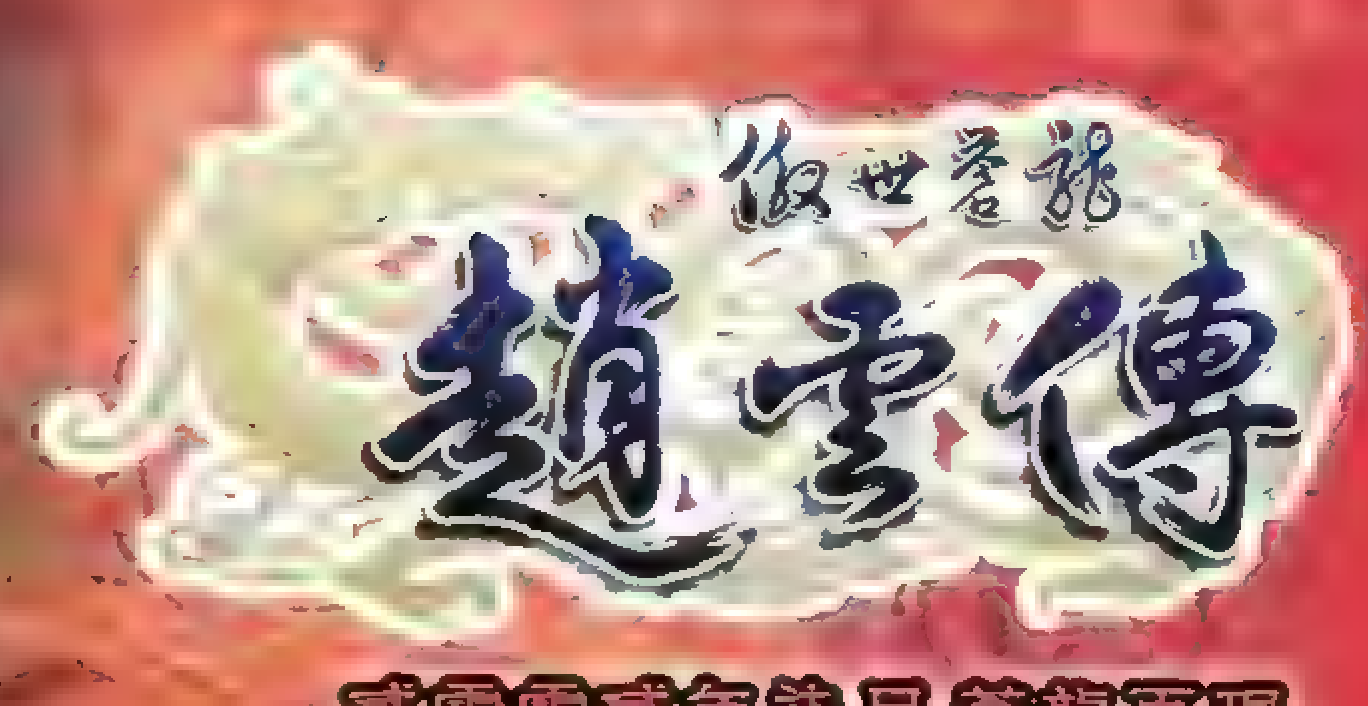
宗欽科技股份有限公司



歡樂搶親大進擊!!
魯凱風俗大考驗，
幫阿達把巴冷公主娶回家！！
「搶親」是魯凱人一項結婚的特殊風俗，為表示家人與新娘的依依不捨之情，並讓新郎體驗到美滿的姻緣得來不易，迎親時女方家人會出盡難題 百方阻撓新郎把新娘帶走，而男方也會找來親戚摯友，合力的把新娘「搶」回家
代表高貴、貞潔，魯凱人的聖花是什麼花？
魯凱人的祖靈是？
魯凱男人要獵下幾頭大山豬，才能佩帶百合花？
巴冷因那
現在，前往迎娶巴冷公主的百步蛇王阿達里歐〈以下簡稱阿達〉，就被情敵勇士卡多、巴冷的因那〈媽媽〉、黎瑪〈爸爸〉擋住去路！基於對祖靈
的大批山林猛獸，他們決定各提出一個關於魯凱風俗的簡單問題，意思意思考驗一下阿達。
身為阿達好友的玩家們，只要你能幫百步蛇王將下列問題的答案寫在明信片上，並註明姓名、電話、住址及身分證字號，在7月5日前寄回「高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 搶親小組收」，讓阿達答對問題、娶回巴冷，法力無邊的百步蛇王不只將保佑你戀愛順利，還要抽出五名熱心玩家，派郵差將「巴冷公主」平裝版遊戲送給你，讓你免費見證阿達與巴冷淒美的愛情冒險！！
阿達你怎麼還麼等！！
Princess Banenn
巴冷公主



全省發售中
冒牌大英雄
惡魔肆虐大地
誰是拯救人類的勇者
一款融合魔法、戰鬥、尋寶、趣味的遊戲
www.apexsoft.com.tw/fakehero
首創線上連線 即時對戰 RPG 大富翁類型
四合一超強遊戲
扭轉命運輪盤，英雄鹹魚大翻身…
以前這個 世界上是充滿魔獸的， 只不過當時，
人類和魔獸維持著和平共存的關係，
直到大魔王出現的那一天…
主角原本是一個手無縛雞之力的笨小子，
在偶然的機會撿到一顆的寶石；
原來這是天神的選擇，
一個可以打倒魔王命運的勇者啊…
●獨特大富翁另類玩法，步步驚奇樂趣多
●800多種神奇道具
●九種職業挑戰多，誰當英雄自己選
●線上分team競爭 豐富變化樂趣多
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
客服專線：02-2793-6233
軟體世界



貳零零貳年柒月 蒼龍再現

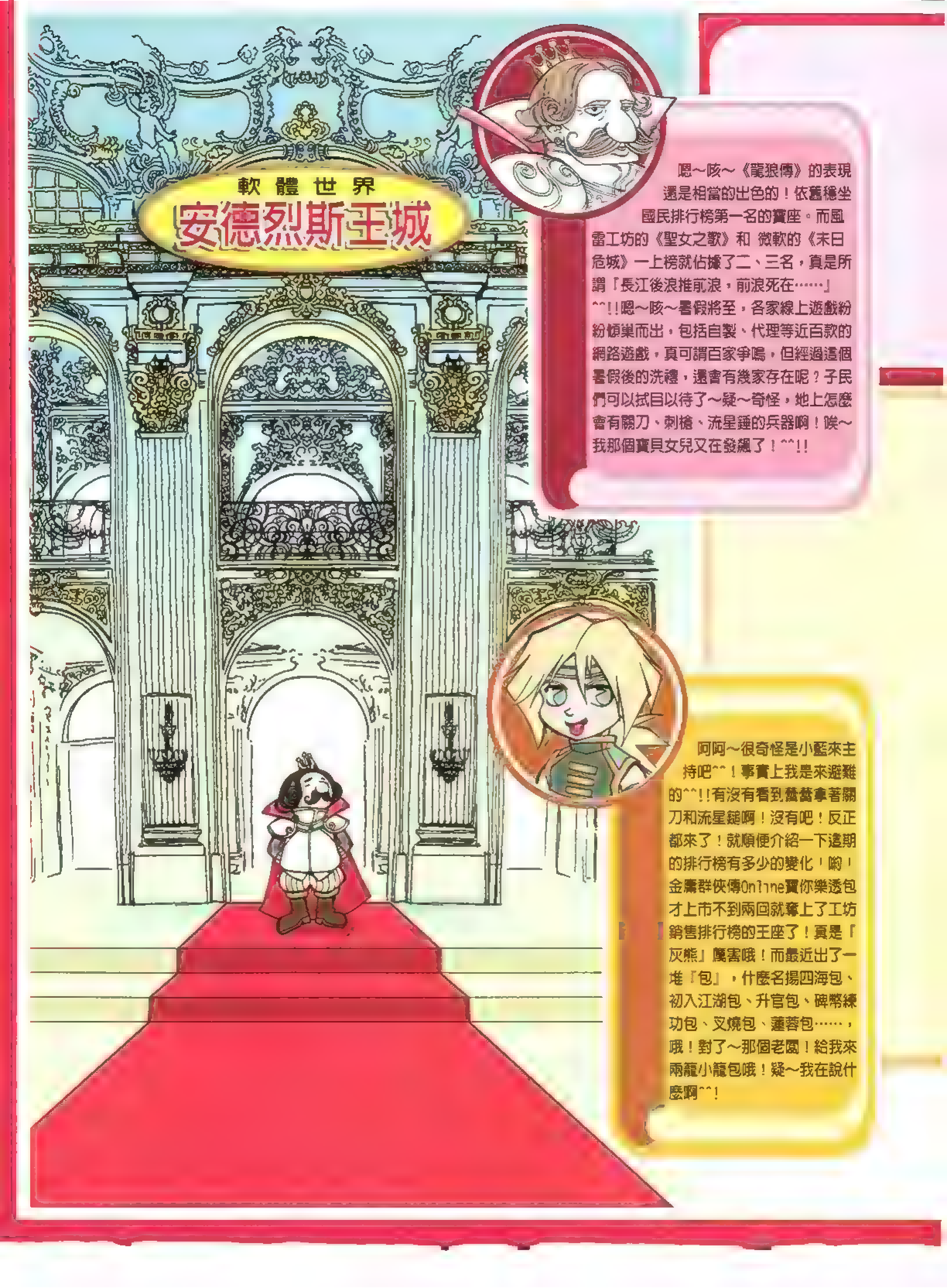
西元167年,
東漢桓帝駕崩
宦官與外戚爭權
終至引爆一場宮廷內腥風血雨的殺戮
而這樣的環境
也提供地方軍閥竄起的機會
偌大天下
正醞釀一場亂世大風暴…

讓您重新體驗三國名將趙子龍的英勇膽識與重返經典戰役
三國歷史鉅著華麗呈現
浩浩蕩蕩
氣勢非凡

24h客服專線02-2793-6233
www.apexon.com.tw

www.apexsoft.com.tw/cy

APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.



軟體世界
安德烈斯王城
嗯～咳～《龍狼傳》的表現還是相當的出色的！依舊穩坐國民排行榜第一名的寶座。而風雷工坊的《聖女之歌》和微軟的《末日危城》一上榜就佔據了二、三名，真是所謂「長江後浪推前浪，前浪死在……」^^!!嗯～咳～暑假將至，各家線上遊戲紛紛傾巢而出，包括自製、代理等近百款的網路遊戲，真可謂百家爭鳴，但經過這個暑假後的洗禮，還會有幾家存在呢？子民們可以拭目以待了～疑～奇怪，地上怎麼會有關刀、刺槍、流星鎚的兵器啊！唉～我那個寶貝女兒又在發飆了！^^!!
呵呵～很奇怪是小藍來主持吧^^！事實上我是來避難的^^!!有沒有看到薔薔拿著關刀和流星鎚啊！沒有吧！反正都來了！就順便介紹一下這期的排行榜有多少的變化！喲！金庸群俠傳Online買你樂透包才上市不到兩回就奪上了工坊銷售排行榜的王座了！真是「灰熊」厲害哦！而最近出了一堆「包」，什麼名揚四海包、初入江湖包、升官包、碑幣練功包、叉燒包、蓮蓉包……，哦！對了～那個老闆！給我來兩籠小籠包哦！疑～我在說什麼啊^^！

國民排行榜

■ 統計日期：5月25日～6月15日
■ 資料來源：軟體世界第158期人氣票查表

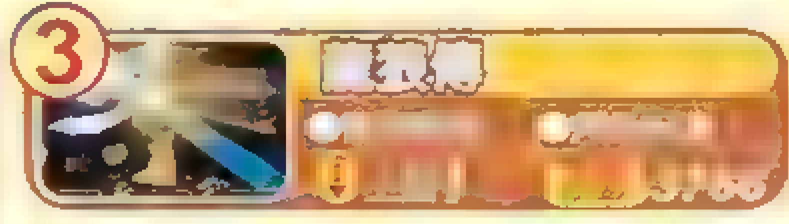




工坊銷售排行榜

■ 統計日期：5月1日～5月30日
■ 資料來源：協力商店













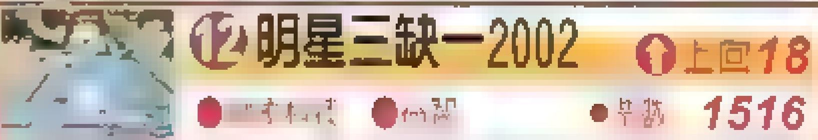


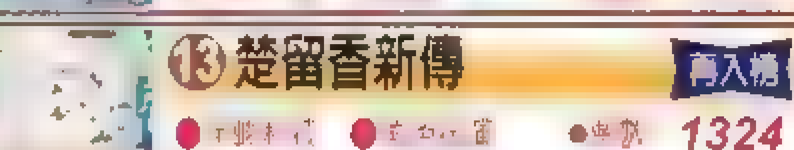


9 魔力寶貝升官包 上回14
●票數 2167

10 幽城幻劍錄 再入榜
●票數 1649

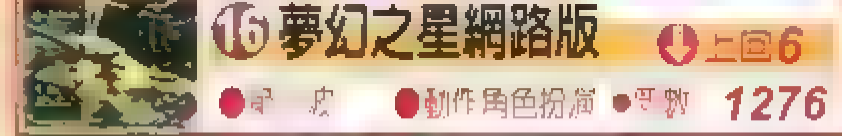


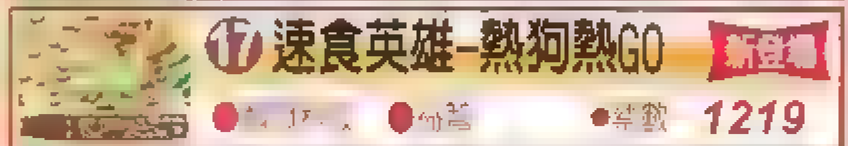




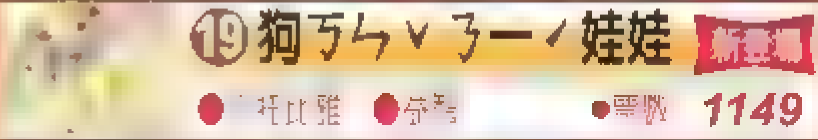
14 世紀爭霸 上回11
●票數 1312







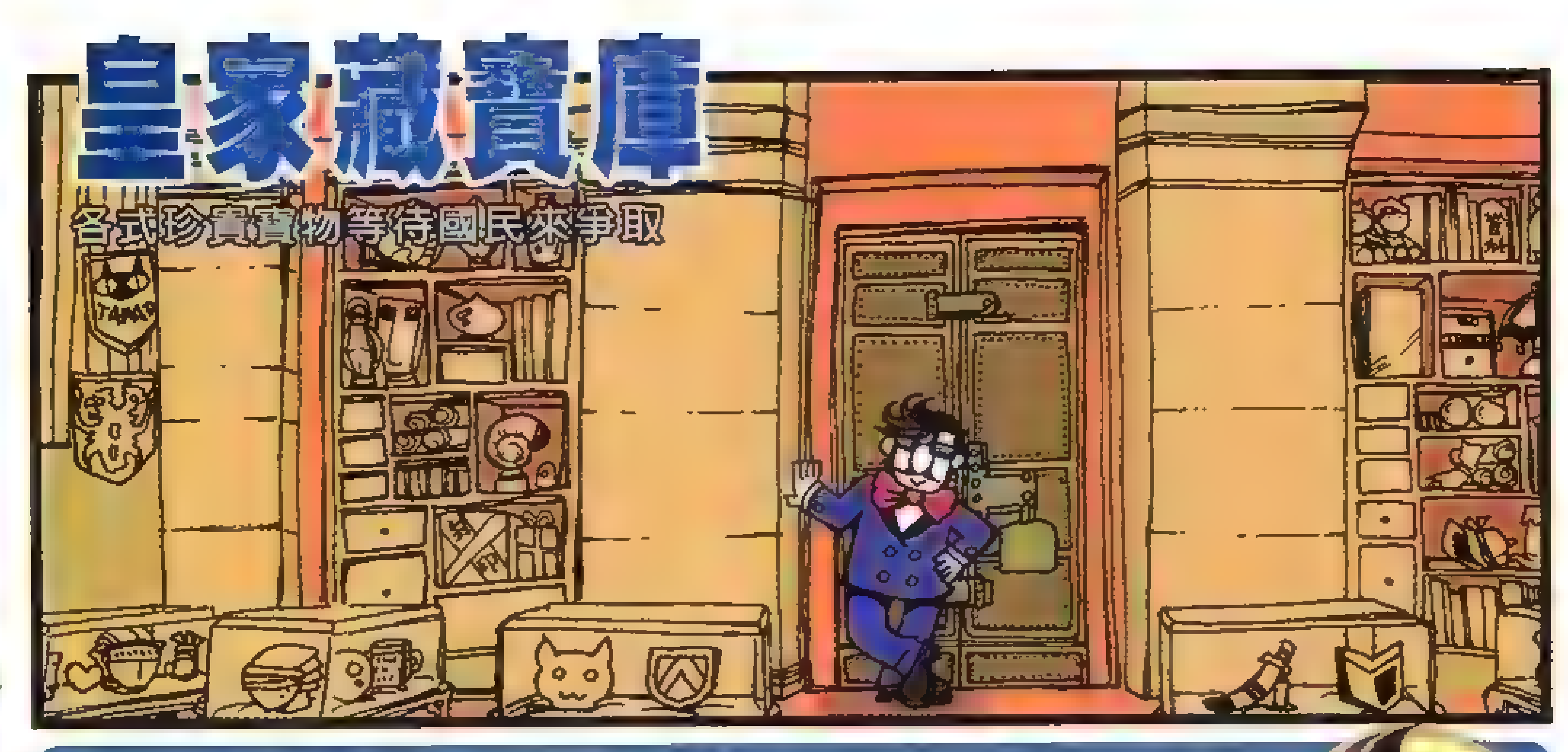
18 石器時代通行無阻包 上回4
●票數 1201





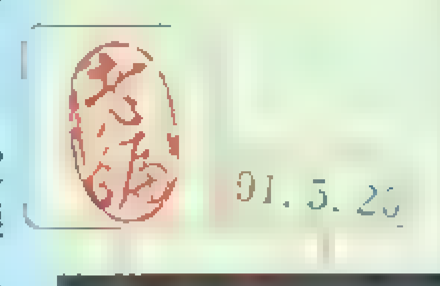
調查協力商店

北區 世新唱片 基度山圖書 翔愉資訊 書耕電腦 創世紀電腦 銀色星球 帥美資訊 正格企業社 晨日行 擎豐電腦 丸升文化 福笙電腦 景佳國際 人人書局 台興 湯城 佳峻電腦 古今集成文化
中區 新世紀電腦 腦色分家 光南書局 墊腳石圖書 唯軟書局 駿業科技 益裕資訊 東興電腦 唯軟 東海 亞洲心資訊 新人類 大雅 遠太電腦 廣訊書局 龍軒書局 山民書局 誠品台中旗艦店
歸仁文化廣場 城市漫畫遊戲 U23C台南店 墊腳石圖書 光南書局 日本橋高雄店 日本橋台南店
南區 笑笑笑國際 城市漫畫遊戲 誠品高雄旗艦店 北興電腦 光南書局 誠品台南旗艦店



相信大家都收到S幣了，因為S幣也回流的速度加快了，老編在此特別叮嚀將S幣寄回兌換贈品的國民，如果不能先用Emai1跟老編確定，將S幣寄回時一定要記得註明想兌換的贈品，如果能同時注明「其次」想換的贈品更好，因為萬一你首選的贈品剛好被換完了，至少老編知道你其次想換什麼，不然老編會把S幣再寄回去給你，這樣等於浪費了你一次的郵費，當然，若你要求老編暫時保管你的S幣，也是可以的啦！

請注意本期兌換的目錄！皇家藏寶庫大放送－巴冷公主只要50S！！限量20套，擁有S幣的人手腳可要快！請在雜誌出刊以後，Emai1至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8150988預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換巴冷公主」並註明姓名地址即可，老編預估出刊不到兩天，甚至一天之內便會額滿，所以，看到這裡請馬上行動。S pecail 贈品額滿後，將在次期皇家藏寶庫公布以昭公信。S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！（圖1、2：放兩張S幣正面圖）





老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S



參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度



12000S

A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度



11000S

A4. Palm m125

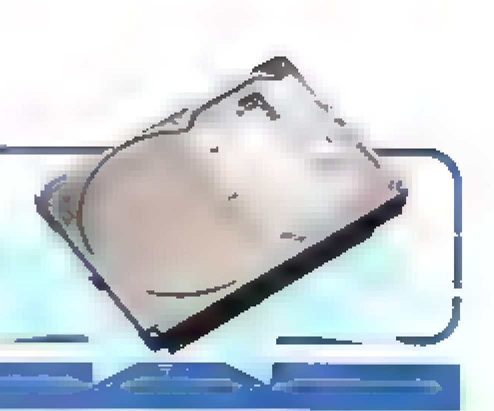
兌換額度



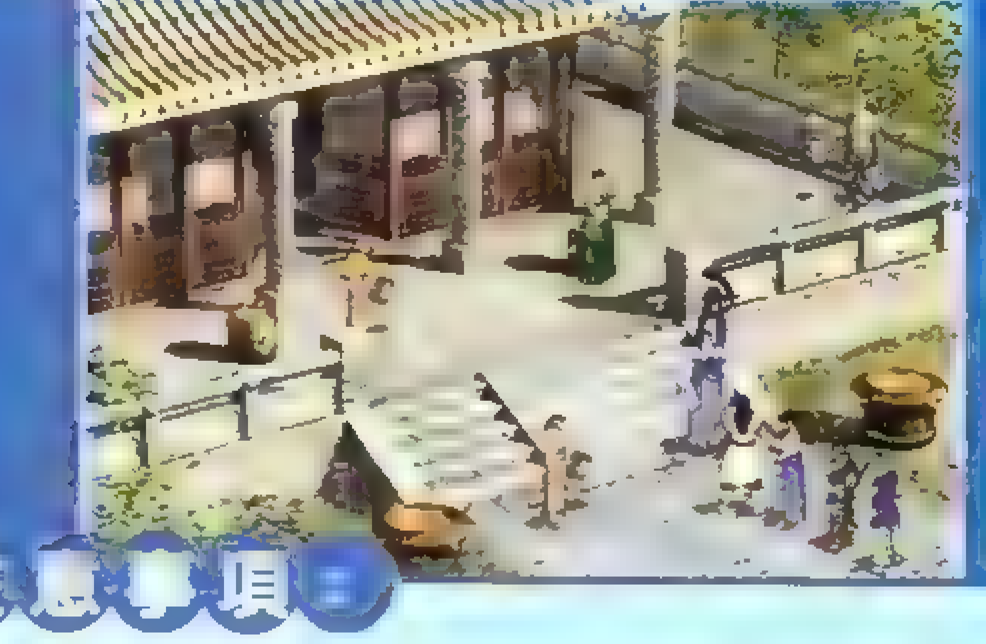
8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**







注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前請先Email給老編確認是否有存貨。Chief@swm.com.tw
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等 遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有S幣者，亦可Email老編建 議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定。

151期國民大獎



探險道 20名得獎名單公佈

蔡佩樺	台北市	王鉦潔	桃園縣
吳宗祥	台北市	鍾健平	台中市
廖怡婷	台北市	林弘勳	台中縣
陳行地	台北市	謝谷儀	彰化縣
周雅平	台北縣	陳東裕	南投縣
李玉欽	台北縣	李錦東	高雄市
盧鼎金	台北縣	賴昆峯	高雄市
邱俊雄	台北縣	蕭至賢	高雄縣
陳志忠	台北縣	呂俊宏	高雄縣
鄭兆伸	桃園縣	柯佳均	高雄縣



獎品規格以實物為準 規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅

皇家畫室

王國畫家的作品展示場





畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有武功高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少800*600，存成tif檔或jpg檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的連絡方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！







又是FLAME DRAGON 2，還是夠可愛^^



小金魚在問投稿的作品一定要和GAME相關嗎??答案是沒有限制，自由發揮^^



蕾蕾在慶祝她人氣投票第一名^^



果然是時空戰場可愛版^^



帥氣，愛抽煙的老編^^



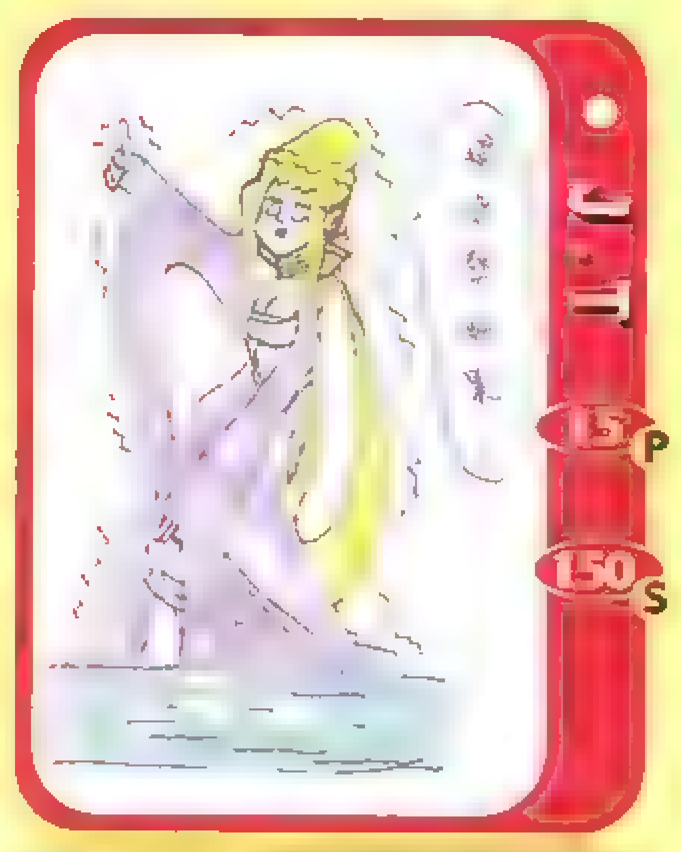
哇…把沙雷納天使化，想必她一定很高興^^



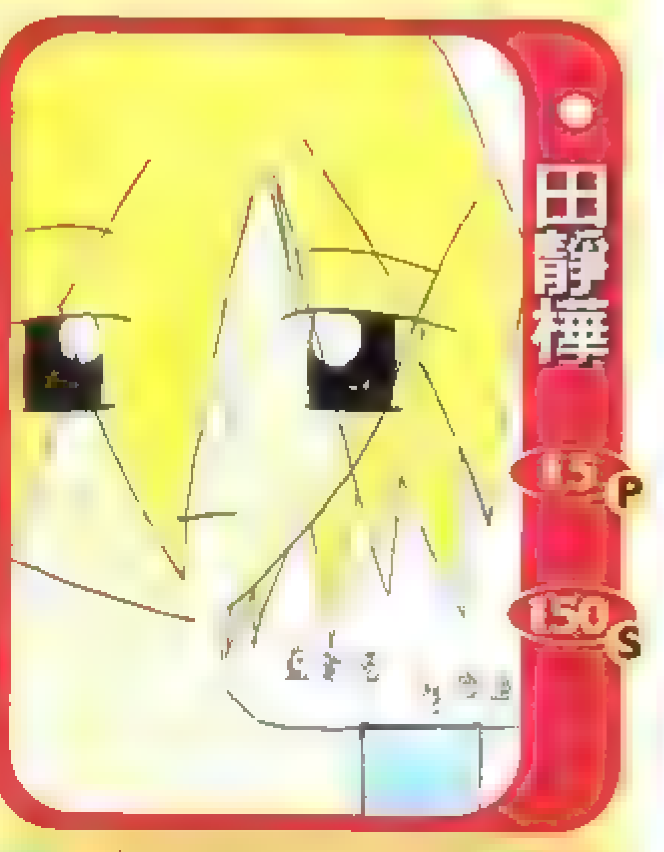
不只你認為啦^^，女神本來就很漂亮啊。



小心女神在你背後…



ㄏㄏ…維持那樣的姿勢的確很累。



憂鬱的藍斯洛…真不符合他的本性^^|||



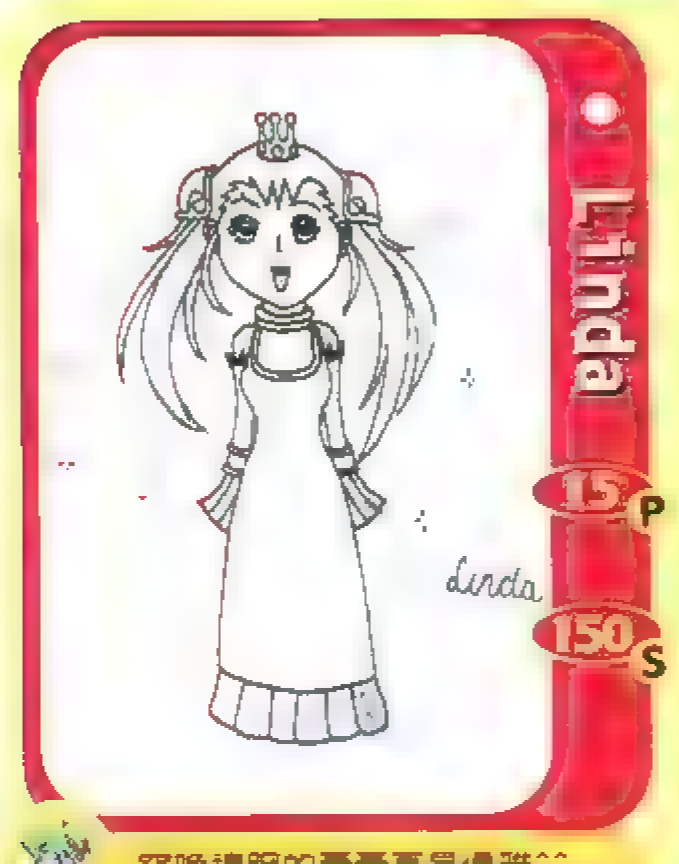
這次展示真多的女神畫像^^



可憐的阿雷斯…



疑…她們要去打棒球嗎??



穿晚禮服的蕾蕾真是優雅^^

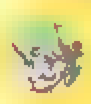


夢魂…好美的名字^^



美美的太十女主角^^





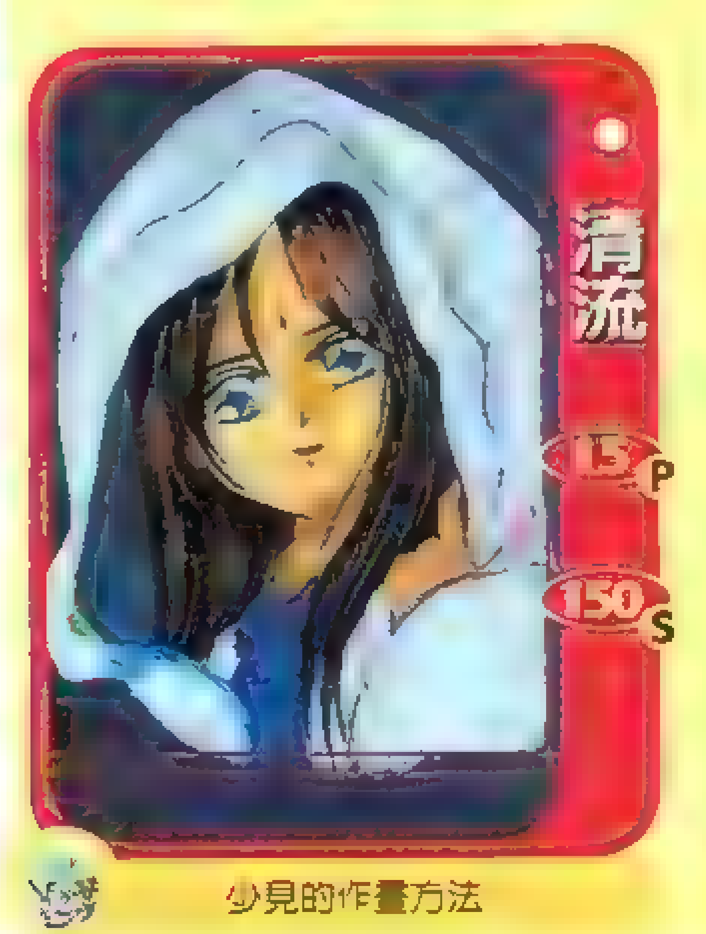
繼神秘感的志狼，這次筆下可是我們家的蕾蕾



哇…原創的畫像ㄟ，真是佩服佩服。



想必這位小畫家跟蕾蕾差不多年紀吧^^



少見的作畫方法



這是哪一位魔法師啊??



逗趣的富甲天下3造型^^


龍狼傳
施進裕
初雲
家〃ㄨㄟ
安德烈斯伝說
Endless Saga
RiVER
徐小涵
Eddie
Hello!!
Angel
鮪魚
鵬
水藍色橘子
Lucky
修依
San
周孟慧
祥祥
Alien



遊戲劇場

遊戲活動現場重現

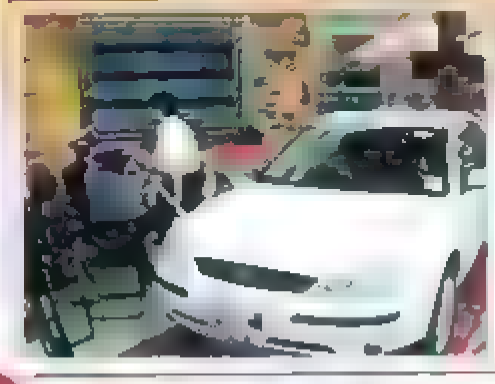
讓我帶你去 e 路狂飆一下喔～

序曲

在一個夏日的午後，台北的閘區雖然天氣有一點給它燥熱，不過天空偶爾飄來的一陣雨，卻帶來了一絲的涼意，雖然如此，我的血液卻在我身體裡狂熱地奔走著！因為～一款完全以台灣場景做為地景的 3D VR 賽車遊戲～「e路狂飆」這種挑戰研發技術極限的遊戲正用力的展開精彩的序幕。

第一幕

記者當天在於世貿二館後方的會場，看見還展示遊戲中出現的幾款非常酷的賽車，如 HONDA CIVIC TYPE R、MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI 等三台經典賽車車款，不過不能試開看看，蠻遺憾的！正在感傷之餘，主持人張小姐便請了一群火辣美女，穿著若隱若現、金光閃閃的衣服熱力登場，一下子就吸引台下所有人的目光





真漂亮的賽車，不知道開了之後還會不會很[illegible]。







跳得真是狂野，害我也想上去跳了

第二幕

[illegible]



Corner 最新出品的電玩美少女

洪美芳

陳子珈

林薇婷

丁靜怡

第三幕

7月分開始在全省的 @CORNER 網路館將會舉辦「e路狂飆名車大賽」，冠軍得主將得到由瑪吉斯科技提供的身價百萬以上的名貴跑車，台灣資訊希望藉由這樣的活動不但可以帶動遊戲的銷售量，同時也可以杜絕在馬路上飆車的歪風，追求速度感其實也可以在電腦上達成，不一定要拿自己的性命開玩笑嘛，除此之外「開車不喝酒，喝酒不開車」，因為在電腦前面，不怕被警察開罰單喔！



終於……登場!!

第一幕

這是一次特別的記者會，因為一次有兩個主題～一件事是智冠科技轉投資100%成立的遊戲新幹線，以服務玩家、創造優質線上遊戲環境為己任，專精於系統服務和客戶服務（GameMaster），讓玩家真正享受到線上遊戲的不間斷樂趣，遊戲新幹線實現承諾的第一步就是我說的第二件事，《仙境傳說》，其實也是智冠藉由智冠科技在遊戲產業耕耘近二十年的實力，和對遊戲的狂熱，經過數月的溝通，取得當前韓國最熱門排行榜第一名，同時也獲得2002年大韓民國遊戲大賞人氣獎的線上遊戲《Ragnarok 仙境傳說》的台港地區授權，很讚吧！因為我們有可以玩到又新又好玩的遊戲！這次的記者會邀請到韓國的金正律先生，也是GRAVITY的會長，同時是韓國遊戲協會的會長喔！！我們很榮幸的也採訪到他！，不過由於時間緊迫，我們就只能精簡的問他一、二個問題，隨後，他便隨著其他媒體朋友，消失在人群中了。

序曲

這是一次很特別的採訪經驗，因為地方是選在遠東大飯店的一個餐廳內，該餐廳正在推出菲律賓美食節活動，下午時分，正有點飢腸轆轆～然而邀請人因為沒告訴我們可不可以吃一下東西，臨走前，望著炸得金黃酥脆的春捲，心中暗暗的跟它道別～再見了無緣的春捲，真的好想很狠的咬它一口……

老闆們的合影－中間那位胖胖的就是智冠的王俊博總經理



第二幕

金正律訪問實況

問 請金先生介紹一下該公司GRAVITY光輝的歷史～

[illegible]

問 已知國內至少有5家以上的遊戲廠商向Gravity爭取授權，在台灣眾多廠商的角力賽中，為何最後勝出？

[illegible]

問 這款遊戲為何會採用超人氣作家李明真的幻想漫畫？

[illegible]

問 關於這款遊戲，後續還有搭配其他的計畫嗎？

[illegible]



左邊那兩位就是「仙境傳說」的代言人－許紹洋、陳怡蓉



「仙境傳說」裡的大部分都是粉善良粉可愛的喲！

讓我們乘風破浪～一同向俠客島啟航吧！！

第一幕

[illegible]傳」「勇闖俠客島」[illegible]戰光明頂」將達台灣地區同時最高上線人數58,000人、大陸地區同時最高上線人數76,000人，將「金庸群俠傳Online」一舉推上大陸線上遊戲市場第一名，並坐穩華人市場最受歡迎之線上遊戲後，將於6月6日正式上線，以金庸小說「俠客行」為背景的最新資料片「勇闖俠客島」，預料將為「金庸群俠傳Online」[illegible]召集人，真是太可愛了！短短的裙子配上俏麗的臉龐，真是讓男人瘋狂，女人嫉妒啊！





一有去有回的俠客島一



水手服美少女～蕭淑慎





養眼的泳裝美女秀

武林一絕之王船長

第二幕

記者會一開始，便是一場養眼的泳裝秀，配合著動感的音樂，循序漸進的介紹「勇闖俠客島」的三種包裝，接下來，智冠的巨擘天王～王總便身著水手服...錯...是船長服出場！！我個人覺得，王先生實在粉有特色說，每每都嘗試不同裝扮上場，真堪稱武林一絕！下次也應該自己代言就好了啊！！反正現在大家也很期待，他每次會以什麼樣的造型示人，他自己也可以省一筆不是嗎？說不過，這是題外話啦！！重點是，接下來水手服美少女～蕭淑慎帶給我們一個好消息。

第三幕

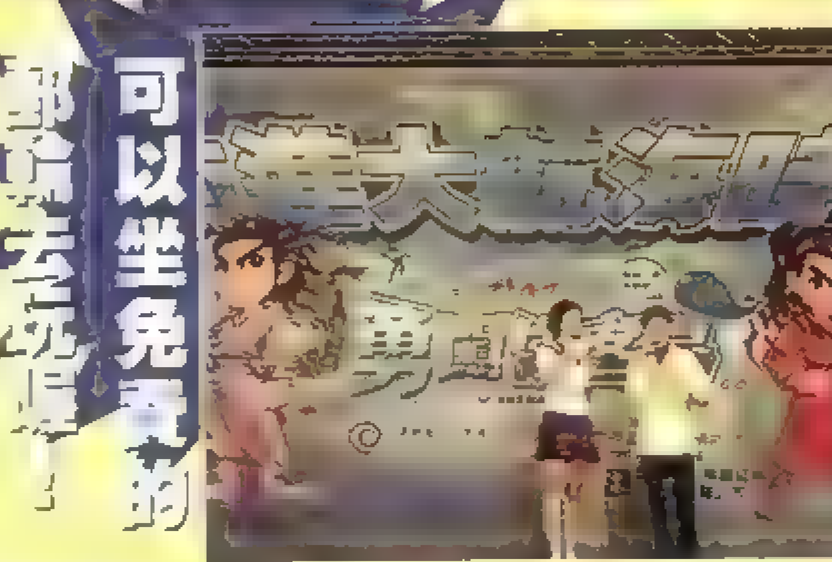
為了給所有「金庸群俠傳Online」的玩家有個很High的夏天，網龍決定要讓玩家從遊戲內「海（嗨）High」到遊戲外，因此「勇闖俠客島」特別和台北「八仙樂園」、新竹「小人國」、台中「月眉馬拉灣」、台中「大安濱海樂園」和高雄「布魯樂谷」等5大主題遊樂區合作，台灣北中南的「金庸群俠傳Online」玩家只要使用「勇闖俠客島」系列商品中的俠客護照，都能享受特別優惠。中華網龍更將大手筆招待百位「金庸群俠傳Online」玩家搭乘「麗星郵輪」，來趟3天2夜的沖繩石垣島之旅，親身感受乘風破浪的快感，玩家只要通過遊戲中設定的相關考驗，就有機會免費登上「麗星郵輪」。3天2夜的行程包括「金庸[illegible]總決賽」和史上第一次「百人海上團體PK大賽」，玩家還能和活動總召集人蕭淑慎有「第一次的接觸」。







如果真的有這樣的船員船長一定會很幸福



可以坐免費的郵輪去玩唷！

聖女之歌 以海為始，因愛而終的奇怪遊戲

第一幕

歷經近兩年的研發，動員二十餘名精銳研發人員與示千餘萬台幣的研發費用，風雷時代100%自製與純原創之角色扮演遊戲大作－聖女之歌終於將在5 31上市，記者會 開始，由二位芭蕾舞者，以一種優雅的方式，揭著聖女之歌的主題音樂揭開記者會的序幕，接著主持人子欣先生一一介紹重量級的來賓，節目中穿插著聖女之歌的動畫片段，粉難不讓大家為遊戲中的畫面感動！！雖不至於到流下眼淚，但也足夠讓內心激起陣陣的漣漪呢！

三位非常優雅的芭蕾舞者



讓 500 [illegible]況

這款讓北、中、南玩家徹夜排隊的美美遊戲，終於在5月28號舉辦記者會了，我倒要看看它葫蘆裡，賣得是什麼藥，讓這些青少年們沒有去徹夜狂歡，反而耐心等待著掏錢出來買軟體，真是有點奇怪，這是否意味著軟體市場即將有著一片新的曙光呢？

第二幕

「聖女之歌」的原著劇本，是由風雷時代的編劇團隊，歷時近兩年所完成的上百萬字奇幻小說。故事以一片汪洋大海作為冒險的起點，描述末日的神話：神為懲罰世人，以大洪水淹沒人間土地，而背負罪罰的人們為求生存，卻也奮力與萬能之神搏鬥的感人故事。遊戲也按照原著」說的設定，先逐漸引領玩家們真正體驗一段漫長的深海之旅，玩家們會先扮演女主角－Edda(譯名：艾妲），因意外落入深海，受「魚化之法」成為一尾人魚，從深海的人魚王國，慢慢開始了解這個奇幻世界的背景，而後再經歷重重的驚險，終於暫時解脫「魚化之法」得以返回陸地，並展開一段似乎永遠都沒有終點的旅途。由於無法用一集的空間來完全演出，因此風雷時代採用「分部」推出的方式，闡述整個「聖女之歌」。目前暫定共推出六部，分三年推出，平均每半年就會推出一篇續集。目前推出的是「聖女之歌一第一部」，光是第一部的容量即高達6張CD或一張4 7GB的DVD才能收錄（DVD版同步上市），安裝亦需要3 5GB的硬碟空間，容量之大可謂創下國產遊戲史的最高記錄。由於聖女之歌每一部續集都有專門的製作小組同步製作，因此預計今年年底，風雷時代將會推出「聖女之歌 第二部」，除此之外，更因聖女之歌影音表現之出類拔萃，被國際藝術界認定深具藝術價值，而於2002.1 25正式獲邀參與日本一年一度之「日本創作者嘉年華會」，在近2000名日本極優異的資深藝術創作者面前隆重展出台灣自製之「聖女之歌」遊戲動畫與場景圖片。真是我們華人之光阿！



麥克風的高度好像太低了說....

第三幕

[illegible]是目前遊戲的一大創舉喔！



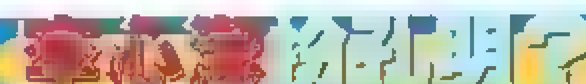
堆得粉高的遊戲，粉想去推看看說....

第四幕

「聖女之歌」目前已100%確定將於半年內，先以PC日文版，正式進軍日本遊戲市場；一年後，它將以嶄新的全3D引擎、全新的版本，進軍全球TV-Game (ConsoleGame) 市場。預計將有支援PS2版本的「聖女之歌-ARPG」及支援XBOX版本的「聖女之歌X」。各個平台的「聖女之歌」，雖是基於同一份原著劇本內容，但是遊戲性的企劃卻是不同的，風雷時代會根據該主機平台的性能，開發更合適的視覺表現方式與遊戲進行方式，想必又有一套雋永的遊戲要呈現在世人的面前了！我的報告完畢，謝謝大家！啪啪啪啪啪 這時候沒有拍手好像怪怪的說 .



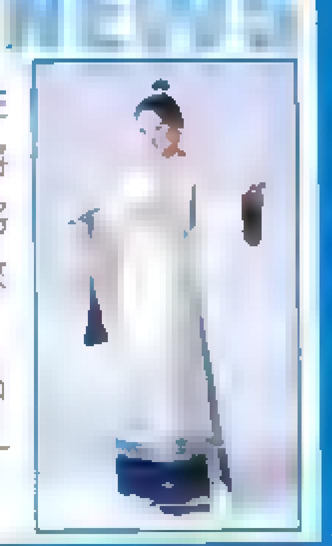




李心潔扮孔明?

三國演義Online力邀李心潔為其代言

NEWS



中華網龍即將於7月在兩岸三地同步推出的2002年年度大作《三國演義Online》，更力邀在歌唱或戲劇都有精湛演出的李心潔代言，而李心潔將化身為三國演義書中著名的美女貂蟬，並將女扮男裝反串神機妙算的孔明與豪邁英勇的趙雲，而這一款相當科技感造型的現代貂蟬新風貌，將隨著遊戲的進展陸續曝光。此外，李心潔還將入鏡《三國演義Online》的電視廣告，帶領觀眾來一段「孔明草船借箭」。

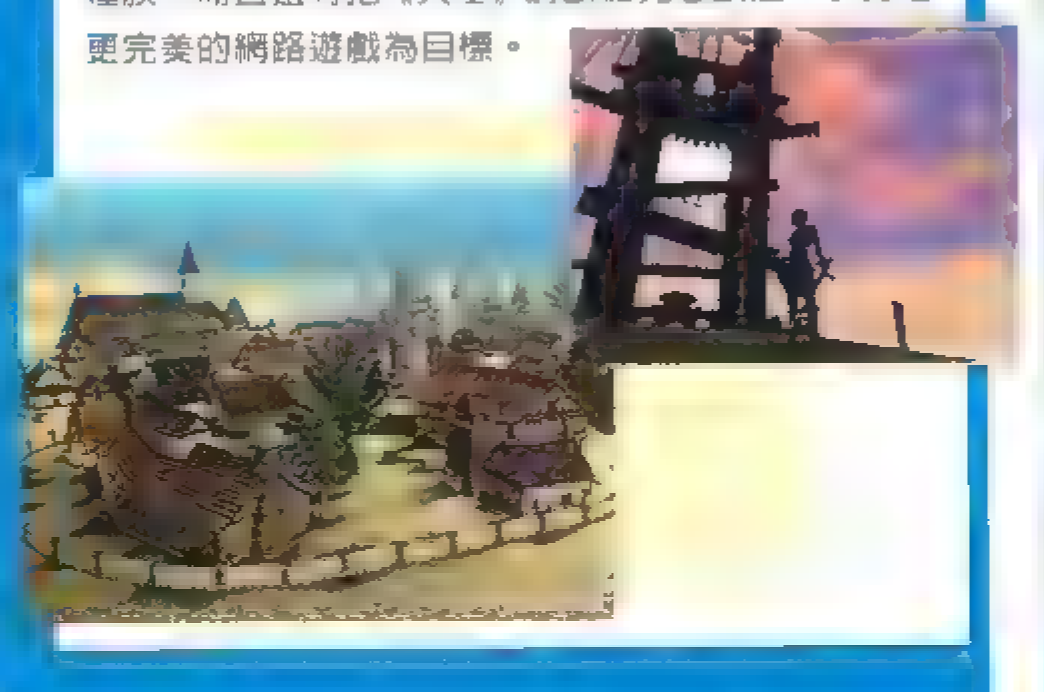
為了讓喜愛李心潔的《三國演義Online》玩家有機會與偶像面對面，中華網龍還會在遊戲中將會為李心潔量身訂作一個NPC，藉由事件增加與玩家間的互動。此外，在7月份時，也將舉辦一場大型戶外活動，讓玩家有機會一親李心潔的迷人風采。

天堂再次召喚

《天堂II (Lineage II)》最新消息！

韓國最大遊戲公司NC Soft在這次E3展中最受矚目的遊戲，當今全球超過數百萬會員的網路遊戲超大作《天堂》續篇，將以全新的3D型態將帶給網路遊戲界全新的視野衝擊。

《天堂II (Lineage II)》使用「Unreal」3D引擎開發，具備非常高水準的遊戲畫面，而遊戲設定在前作的數百年前，除了原有的職業種族外，還新增妖魔(Orc)、矮人(Dwarf)及闇妖精(Dark Elf)等新種族，而且還將把《天堂》的缺點完全改進，以打造更完美的網路遊戲為目標。



毀滅完全呈現

ATI聲明將能呈現《毀滅戰士3》超真實震撼畫面

在此次E3展中，Id Software的《毀滅戰士3》以超真實的畫面震撼整個E3會場，而這款遊戲製作人John Carmack也強力表示說，如果你的電腦硬體、配備等級要是不夠就等於是跟這款遊戲「絕緣」了。



加拿大顯示卡大廠ATI也於日前公佈一篇新聞稿，他們規劃中的下一代3D顯示卡將會把《毀滅戰士3》3D引擎功能整合其中，絕對能夠完全展現《毀滅戰士3》的超精采畫面，這也是目前第一家宣稱能完全發揮《毀滅戰士3》實力的顯示卡廠商的官方宣言。



NEWS NEWS

走到哪、看到哪

GBA也可以看電視！？

隨著科技的進步GBA的功能真是越來越多了，一些廠商紛紛針對GBA開發數位相機、MP3套件讓GBA功能更多元化，甚至一家香港的廠商公佈了他們針對GBA開發的電視套件，讓你的GBA也能看電視。

這個GBA電視套件使用方式跟SEGA當初掌上主機Game Gear開發的電視套件相同，透過無線電視訊號收皮器，使GBA也能接收電視訊號與廣播，兩顆A3電池能連續接收180分鐘的廣播與90分鐘的電視訊號（包含NTSC與PAL協定），預計將於今年六月推出，售價約為70美元。





有女友的男生請注意！

萬人3D線上遊戲《N-age》女性玩家超過三成

最受玩家期待的萬人3D線上遊戲《N-age》，自開放免費萬人測試以來，不但吸引了許多資深玩家加入，同時也吸引了許許多多女性玩家的目光，目前《N-age》的女性玩家已高達總會員數的三成以上，與市面上的其他線上遊戲比較起來，堪稱《N-age》的確吸引了許多女性玩家的青睞。

除了創新的現代故事題材及豐富的遊戲內容外，瑰麗的場景、豐富的肢體動作及數十種的生動表情，都讓第一次接觸《N-age》的女性玩家深覺不可思議，原來線上遊戲不都只是打打殺殺而已，面對在皮本市欺負善良老百姓的壞NPC凱子利等，即使是手無縛雞之力的女性玩家也可以在《N-age》裡伸張正義！

此外，簡單易上手的操作介面，也是讓許多女性玩家願意嘗試《N-age》。其強大的虛擬戀愛平台功能，也讓玩家們在遊戲中每天都發生浪漫的愛情故事，在遊戲開放測試第三天，即有玩家於遊戲內的結婚廣場舉辦婚禮，線上優動的GM人員也特別受邀至結婚廣場擔任這場世紀婚禮中的重要證婚人，收禮金的收禮金、遵守神聖誓言的男女主角，給予婚禮祝福的親朋好友，熱鬧的狀況讓在遊戲內的玩家們無一不沉浸於一片歡愉的氣氛中。

是否有影像『另』個選擇呢？

Konami Xbox版本的遊戲 潛龍諜影2 Substance

這次E3展中Konami公佈Xbox版本的遊戲《潛龍諜影2（Mental Gear Solid：Substance）》，是以PS2版作強化改良而來，並加入許多新要素，如數百個VR訓練關卡，甚至連主角都能來個滑板特技，十分有趣。

Xbox版本的《潛龍諜影2：Substance》預計將於今年冬天推出，其官方網站也上線了，並提供官方影片檔供玩家欣賞。另外，此款遊戲的PS2、PC版本則預計將會在2003年春季推出。



《e路狂飆》即將引爆登場！

以台灣地區場景為主軸的賽車遊戲

由瑪吉斯科技所研發的台灣情境3D賽車遊戲《e路狂飆》即將引爆登場，由台灣網易科技獨家代理，利用其@corner數位通路及亮麗的@corner賽車美少女來強力宣傳，勢將掀起一場炫風。

此款遊戲沒有其他賽車遊戲誇張的功能和花俏的場景，取而代之的是真實的駕馭感和細膩的視野，所見到的將會是玩家所熟悉的馬槽盈泉、七星山、停車場甚至路邊的攤販都是取自實景，加上和「夢工廠」亞洲音樂總監樓恩奇先生所量身製作的舞曲配樂，搭配傳說中的陽金公路神秘女郎，讓玩家彷彿身歷其境，親身駕馭。

而隨遊戲附贈的參賽券還可以免費參加《e路狂飆》的賽車比賽，玩家不但可以直接面對面和@corner賽車美少女比賽，冠軍還可以直接將百萬名車開回家。

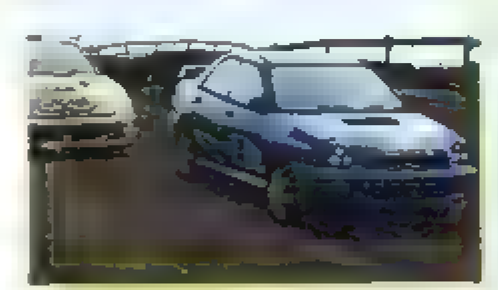


升級費用算錯了嗎？

Xbox 遊戲移植到 PC 版

微軟遊戲事業部在此次的E3展中宣佈將放寬Xbox遊戲移植到PC的門檻，甚至公佈了已發售的Xbox超真實賽車遊戲《RalliSport Challenge》將會是首款進軍PC的遊戲，後續還會有許多的Xbox遊戲比照此策略推出。





不過要讓PC能順暢的跑出Xbox高品質遊戲畫面，要求的配備可不低喔，可能所花費的電腦升級費用要比買一台Xbox多很多，尤其Xbox已經降價到200美元以下的價格，所以這就得看玩家們的選擇了。



搭搭也足賽列車？

移植自PS2的足球遊戲《育成足球 2002》即將推出PC版

由Sega子公司Smilebit所開發，移植自PS2的足球遊戲《育成足球 2002》已確定將於6月6日推出，售價約為7800日幣，對應 Windows98/Me/2000/XP。

PC版的《育成足球 2002》遊戲內容不但完全移植自PS2版，而且追加了日本J聯盟2002年最新資料，另外可以把資料Install到硬碟中，所以讀取速度更快更流暢，也能透過網路追加更多新增資料。

在操作模式方面，除了對應手把之外，也能使用鍵盤、滑鼠來執行遊戲。如選擇搭配功能較強的3D顯示卡的話，畫面的表現絕不遜色於PS2版本。



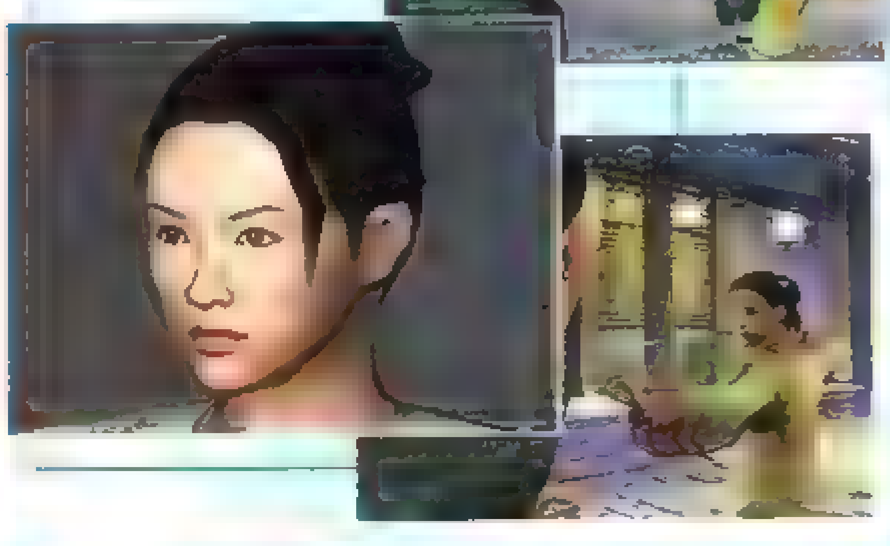
臥虎藏龍再度跨平台推出

PS2版《臥虎藏龍》！

知名遊戲發行商皇統光碟在今年3月時曾表示，與哥倫比亞電影公司合作將把知名小說《臥虎藏龍》改編成遊戲，而其中PS2版本也在本次的E3展中公佈，其將由日本元氣公司負責開發。

這是一款屬於3D動作的遊戲，把電影中的情境維妙維肖的重現於遊戲中，不管是李慕白、俞秀蓮、羅小虎及玉嬌龍等，都將在遊戲中展現英姿。

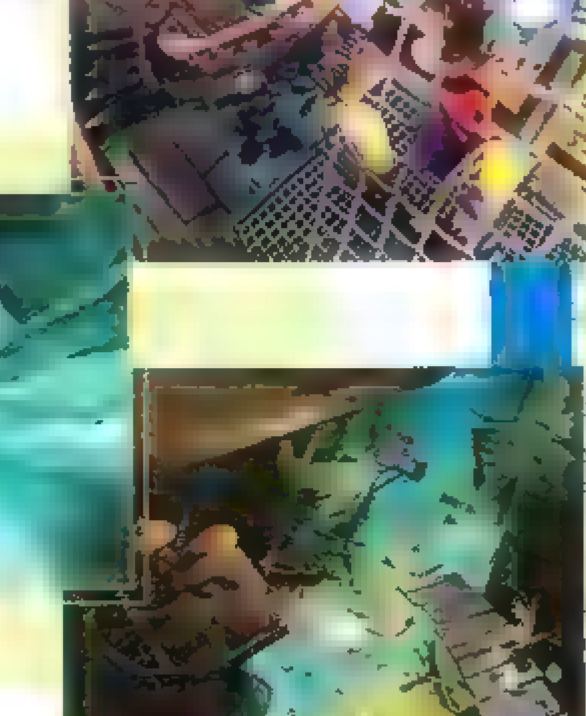




擺脫單純的動作遊戲

《雷射超人 3（Rayman 3)》再現江湖

在此次E3展中Ubi Soft的主力遊戲，當推全系列累積銷售破1000萬套的動作遊戲最新作《雷射超人3（Rayman 3)》，此款遊戲將跨平台推出，包含PC、PS2、Xbox及NGC版本。遊戲製作人Michel Ancel則表示，《雷射超人3》不同與前幾代，將會加入更濃厚的RPG要素，而非單純的動作遊戲。



能不降價嗎？

NGC的軟體也將跟著主機一起降價！

大遊戲廠商在這次E3展中拼價格戰，除了PS2、XBOX、NGC主機降價話題吸引人，遊戲軟體也跟著掀起了降價風。除了SCEI在E3宣佈北美PS2遊戲售價由49美元降到39美元外，傳聞任天堂也將要跟進，雖然任天堂並未針對此事發表官方聲明，不過美國一些大型連鎖賣場Best Buy確實已經開始調降NGC遊戲售價了，看來此一降價之說並非空穴來風。



入侵客廳的「特洛依木馬」家用產品

根據美國Greenfield Online公司一篇研究，急欲轉型為網路服務公司的微軟目前正秘密的架構一個新型網路終端設備，不是MSN、也不是Windows XP，而是以Xbox所架構的「NewPC」。

這篇研究指出微軟有意針對Xbox推出一套名為「Xbox Connection Kit」的設備，能讓Xbox與目前個人電腦連接，管理音樂與影像檔案，甚至把Xbox遊戲畫面、資料存至電腦中，這項產品暫定售價為29美元，會在一年內面市。

北美一些資訊產業分析師也預測這個產品會推出，因為Xbox是微軟網路計劃「.Net」重要的一環，負責家用娛樂終端部分。表面上Xbox是一台遊戲主機，但只要普及率達到一定程度，又加上Xbox內建硬碟與網路，到時摇身一變成為主宰家庭育樂的終端，這一點Xbox比PS2更有資格稱為入侵客廳的「特洛依木馬」，整合了遊戲、影視、音樂、娛樂及網路等多元功能，成為不可或缺的家用產品。



將跨足PDA

Sony Online Entertainment在E3展，正式宣佈全球叫好叫座的重量級3D網路遊戲「無盡的任務」最新續作「無盡的任務2」即將推出，遊戲中將運用全新3D引擎開發，而且故事將延續前代，一樣發生在中古幻想的Norrath世界，全新的遊戲職業、魔法、魔獸等，架構出更廣大的異想世界。

除此之外，目前Sony Online Entertainment宣佈有意把他們大受好評的網路RPG「無盡的任務」推出「無線」版本，包含手機、PDA等，包含Pocket PC與Sony自己推出的CLIE設計。SOE執行長John Smedley表示，他們規劃的「無盡的任務」「無線版本」名為「EverQuest Hero's Call」，玩家只要付3.95美元／月，就能下載這款遊戲，不過目前只能單機玩，要連上無線網路可能要再多等上一段時日，而這也是「無盡的任務」繼PC、PS2版之後，另一個新里程！



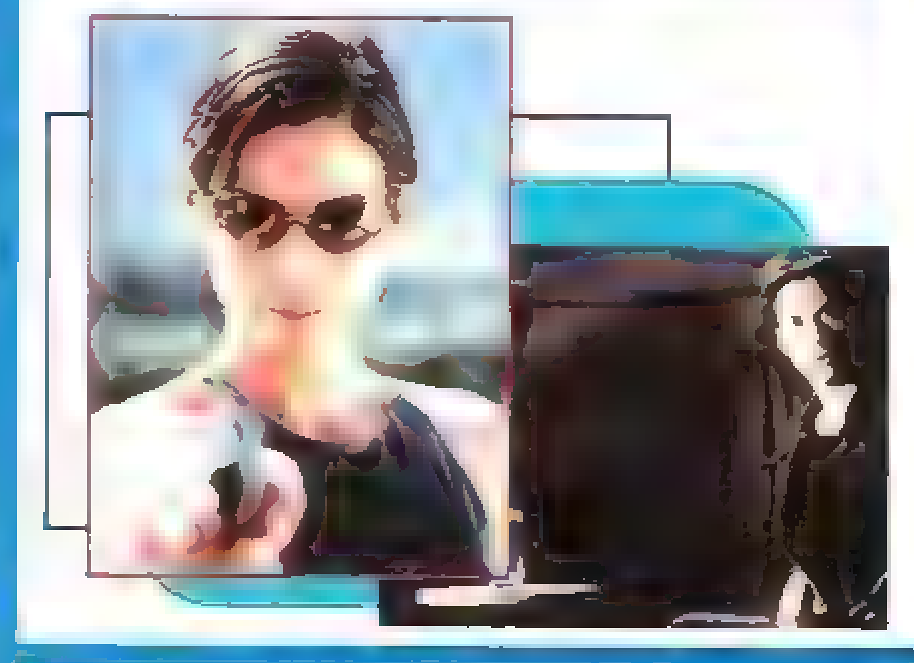


準備被「駭」了嗎？

將可萬人線上連線一起Play！

華納電影、Monolith公司與EON Entertainment公司，在E3展聯合宣佈將把大熱門電影《駭客任務》改編成全3D網路RPG遊戲，並採用最新的「LithTech Discovery System」系統製作。

此款遊戲將設定以虛擬、現實的真真假假為故事背景，就像電影情節一樣，本身就具備濃厚的故事性與龐大的世界觀，要改編成網路RPG也相當適合，而這三家公司希望把《駭客任務》製作成可以讓萬名玩家同時在遊戲中互動，甚至不同世界還會彼此融合、影響的龐大遊戲！




精緻畫風、深度劇情，帶您進入美麗夢幻的境界
●高自由度角色創造，超豐富職業及技能設定●專屬武器、防具鍛造，創意無限
●「即時戰鬥模式」驚險刺激一瞬間●多樣「連續攻擊系統」發揮最大戰力
●多樣「陣型組合」戰鬥效果強增●壯闊「公會」成立，新型態公會激戰
●精緻畫風、深度劇情，線上遊戲動容體驗●尊貴會員賞機制，網路寵物新風潮

萬人線上遊戲

夢幻鉅作



6月強勢 on net！













●本產品適用於大宇全球歡樂卡JoyCard　全省7-11、全家、OK、福客多、萊爾富、遊戲門市均售



波瀾壯闊的冒險旅程

原創聖女之歌數十萬字腳本、歷時兩年、耗資千萬製作，
於「愛」結束的動人故事、如史詩般波瀾壯闊的冒險旅程，

石破天驚的戰鬥特效

暢快人心的必殺技
獨創的時間系統，

八月
為你揭開
殺戮的序幕……





即日起，只要購買《雷爵GoGo卡》就可以暢遊《雷爵資訊》所有最棒的線上遊戲——萬王之王、新英雄門、創世霹靂2、童話王國任你玩個夠喔！

玩家齊喝采！凡《雷爵資訊》所推出任一款遊戲的點數卡現在也都可以通用於萬王之王、新英雄門、創世霹靂2、童話王國喔！好GAME隨你挑，老手菜鳥一起上吧！

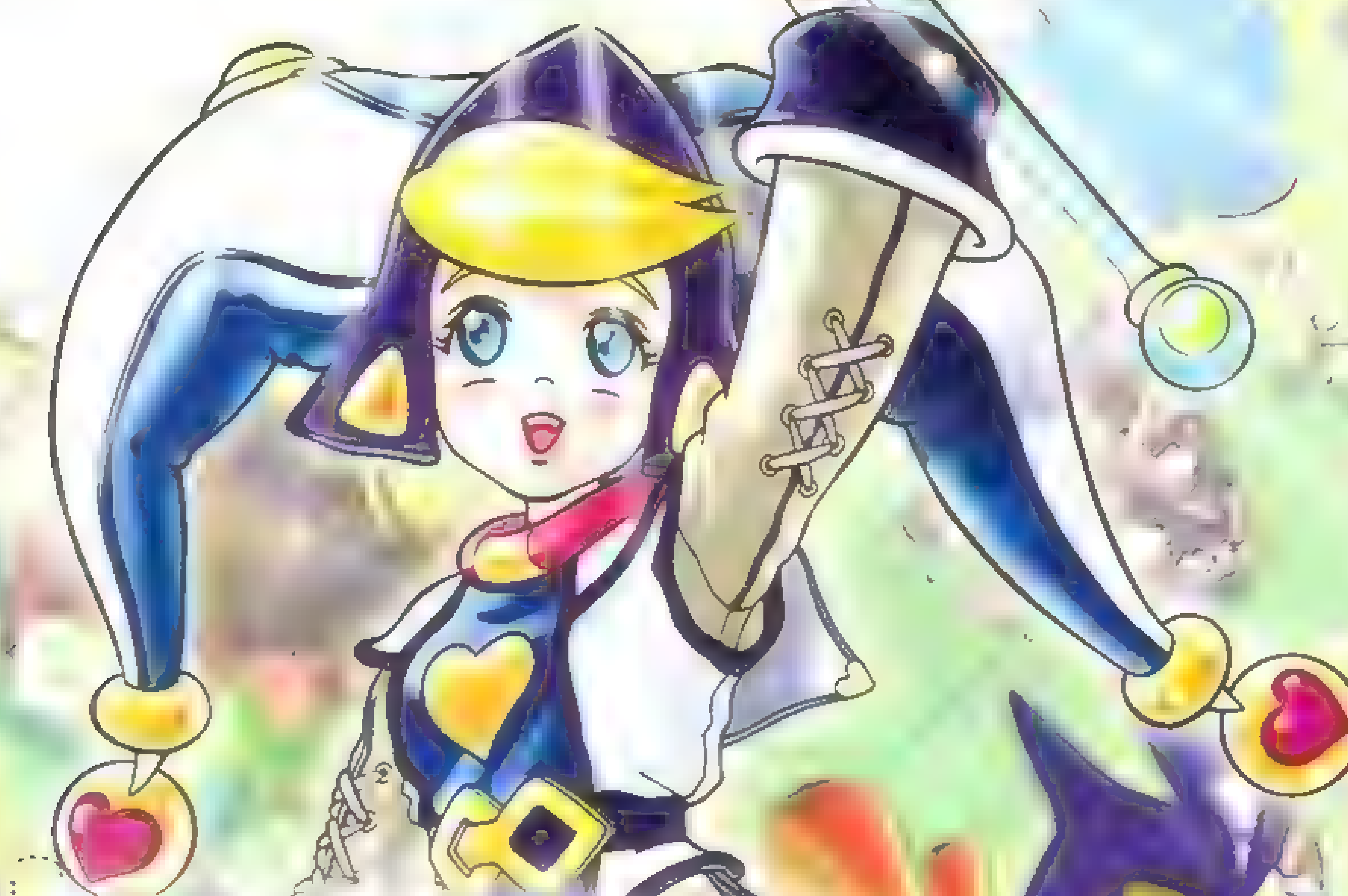
雷爵資訊股份有限公司
台北縣中和市中和路336號7F (02)2925640




pilionline.lager.com.tw
英雄戰場

今年暑假最卡哇伊的線上遊戲

挑戰你的愛情幻獸魔力值



- **無盡的童話任務：**
  詭異的紅蘋果、尋找生命中的青蛙王子、可怕的大野狼…等世界名著童話故事，變調任務任你解！
- **5種無敵幻獸功能：**
  與主人共生共存的魔法生物，獸化、武化、鎧化、法化及靈化5種幻獸進化功能，讓玩家戰鬥更加分！
- **自由大國度的職業技能：**
  工作技能、戰鬥技能可讓玩家任意選擇學習，玩家想賺錢就賺錢、想戰鬥就戰鬥囉！
- **超可愛的玩家角色任你選：**
  人類、精靈和矮人，可愛多種種族造型任你選，美型男、夢幻女~穿梭童話王國逛大街！



雷爵線上遊



輕鬆上網下載安裝，快快樂樂上線暢玩！不用長時間下載，不需大空間，
完全瘦身！呼朋引伴闖蕩江湖，輕功、騎馬、兵器任您選擇！






新英雄門

-2.0版-

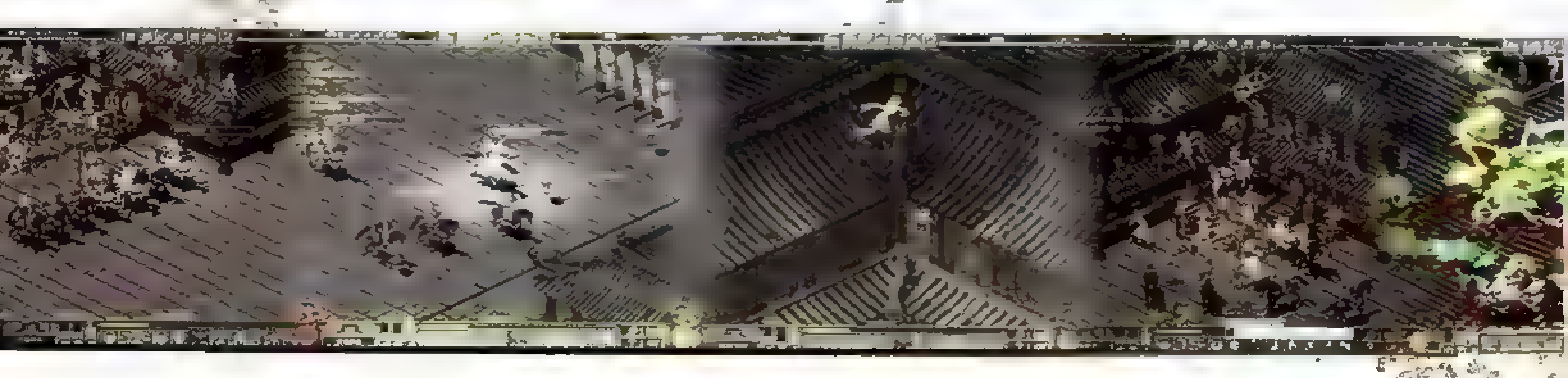
沒有輕功，何謂武俠！



雷爵線上遊 快樂無限GO

即日起，只要購買《雷爵GoGo卡》就可以儲值《雷爵資訊》所有最棒的線上遊戲——萬王之王、新英雄門、創世霸邏2、童話王國任你玩個夠啦！

玩家齊喝采！凡《雷爵資訊》所推出任一款遊戲的點數卡現在也都可以適用於萬王之王、新英雄門、創世霸邏2、童話王國喔！好GAME隨你挑，老手菜鳥一起上吧！



www.herogate.com.tw

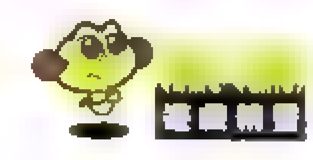


你請神上身了嗎?
藏天
神魔傳
2002年八月
來勢洶洶
引進全新的「感情系統」，互動更人性
全時動感場景
隨心所欲的遭遇戰，練功更EZ
RAYS
新瑞獅
研發製作
新瑞獅多媒體http://www.raysgame.com.tw

人神合一「降神術」大絕招

炫光四射的戰鬥系統

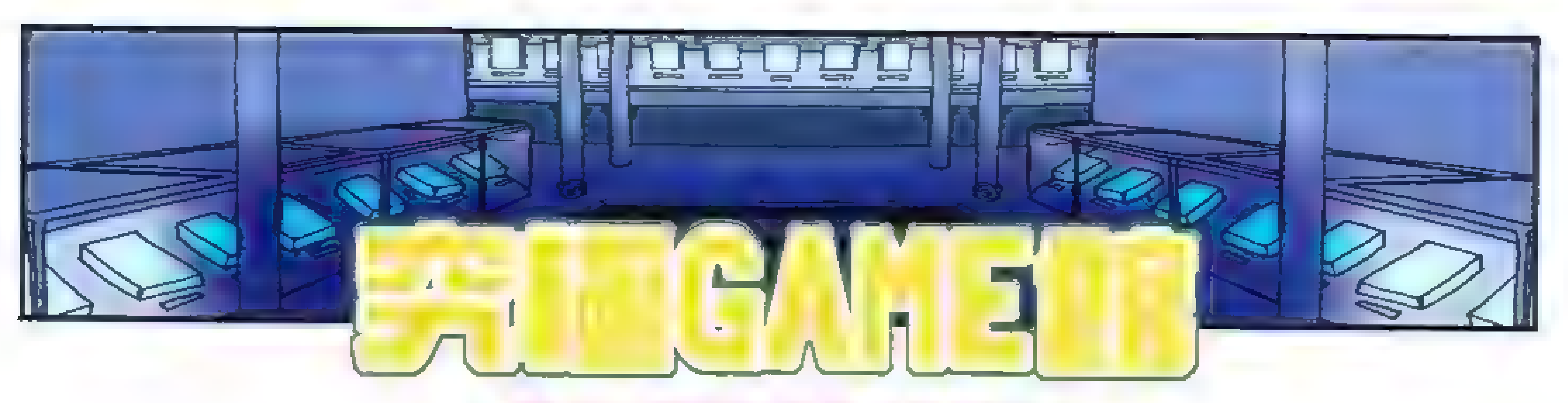
法力無邊「解手印」新體驗



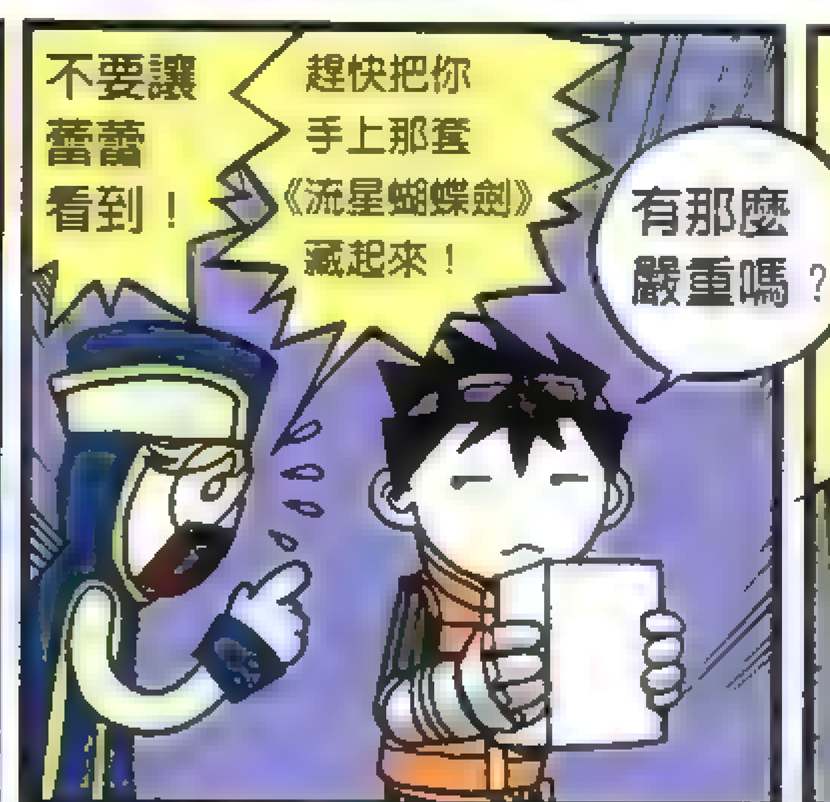
代理發行
遊戲精靈股份有限公司http://www.game-genius.com.tw
地址：台北市忠孝東路一段85號5F之三
電話：(02)2322-2717　傳真：(02)2395-4909

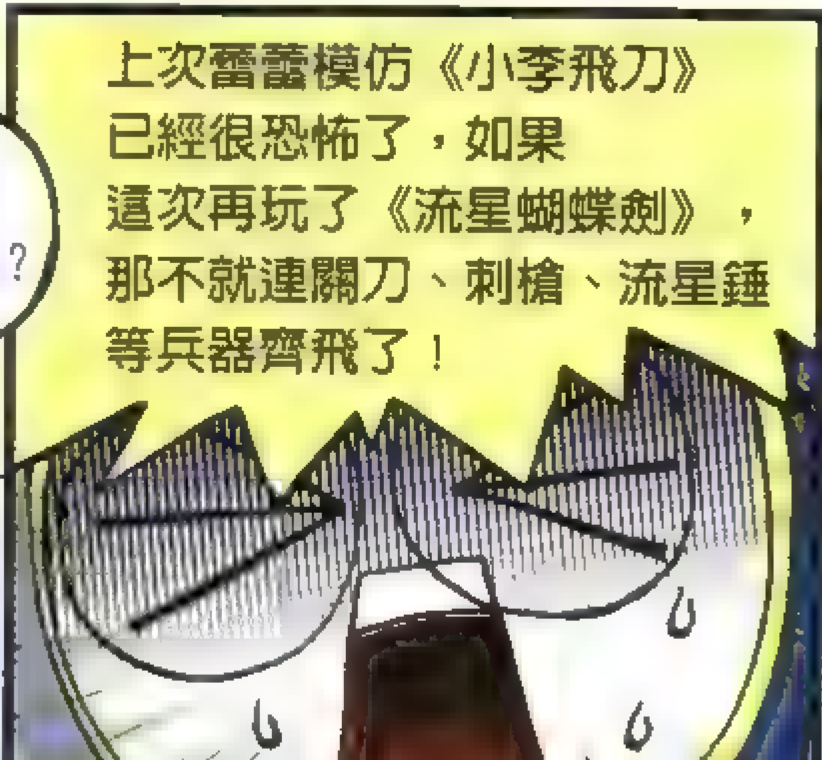


史上第一個同時讓你追逐金錢與異性的遊戲
養成+冒險+大富翁
給你三個願望…
你有血光之災
要買神秘道具嗎？
求你不要抓我…
獵豔大富翁
Lady Hunter
最不可能的追求任務
最激烈的情慾事件
挑戰史無前例的大富翁遊戲
最多冒險謎題的大集合
大野狼工作室
studio
客服電話 259-2712
發行
詮穎資訊有限公司
CHANGESOFT Co., Ltd.
http www.changesoft.com.tw
台灣地區總經銷
軟體世界


究極GAME館


阿雷斯！！
快住手！！


不要讓蕾蕾看到！
趕快把你手上那套《流星蝴蝶劍》藏起來！
有那麼嚴重嗎？


上次蕾蕾模仿《小李飛刀》已經很恐怖了，如果這次再玩了《流星蝴蝶劍》，那不就連關刀、刺槍、流星錘等兵器齊飛了！


你們說的被兵器擊中是這個樣子嗎？
哇^^！！
……


出現
呵呵～
這是玩具啦^^
緊張什麼嘛！
不！是...
你身後的蕾蕾來了！

三國演義online

- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P-166、64MB、連線裝置

預定推出日 [illegible]年 7月

「天下大勢，合久必分，分久必合」以三國故事為背景的三國演義Online，就此揭開了序幕，各位安德烈斯的人民將能夠再次體驗那段藩鎮割據、群雄爭霸的精采時光，而要如何才能在東漢末年的亂世中立足呢？這次將深入探討各位新英雄在三國的生存之道，創造屬於自己的三國霸者！

[illegible]

「帝王之相初始生」，即將在三國亂世誕生的玩家們，在您定好姓名、稱號及生日之後，接下來的第一步就是要好好選擇您的面相，看是要豪邁威武、俊俏飄逸、風流倜儻、英姿勃發亦或是風華絕代、大家閨秀、活潑可愛、明艷照人，在這次的三國演義Online裡，男性或女性都將會各有4種臉型，其中的髮型、眉毛眼睛、鼻子、嘴巴、臉型及頭部裝飾等6種類別也有各3種樣式，另外在各角色臉圖的襯景中還會有18種不同的背景，可供玩家自由選擇、任意組合，總括下來兩性各會有1296個造型變化，在三國強者環伺的情況之下，可不要忘了好好挑選自己的帝王之相，以利未來南征北討的霸主之途哦！

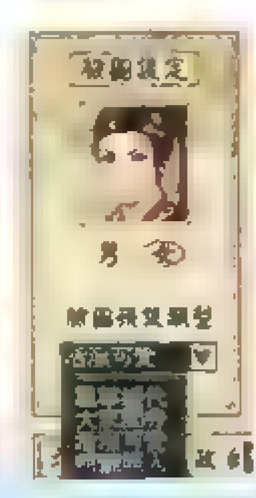
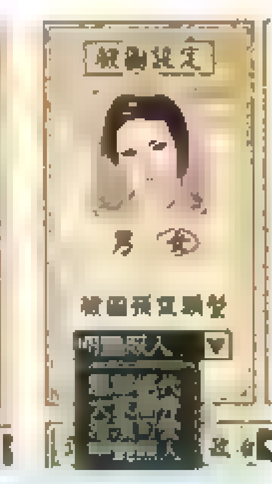


兩性各會有1296個造型







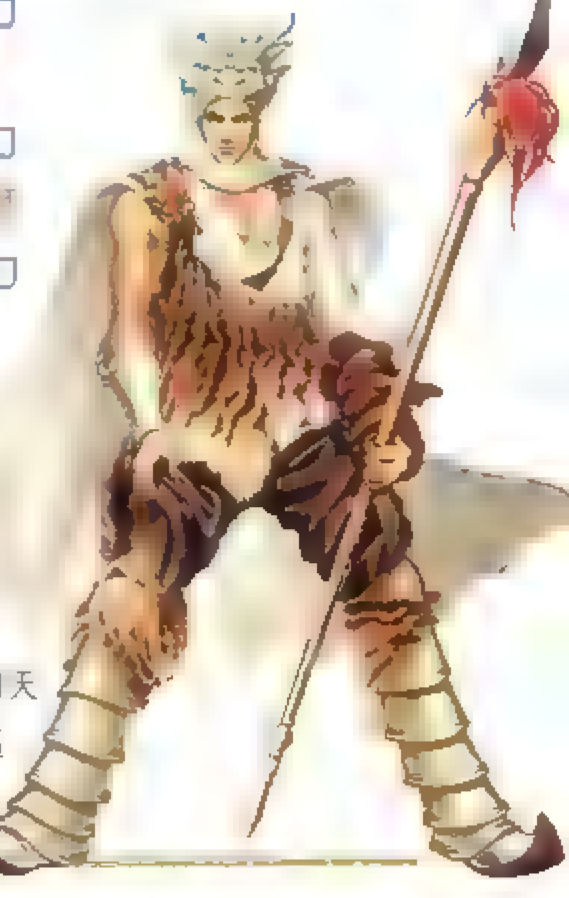
◆想在三國誕生的玩家，第一步就是要好好選擇你的面相喔！你喜歡那種類型的呢？（由左自右）
1.豪邁威武　2.俊俏飄逸　3.風流倜儻　4 英姿勃發　5.風華絕代　6.大家閨秀　7.活潑可愛　8.明艷照人

[illegible]

有人以武服人，有人以智馭人，有人單騎單兵入萬軍而不亂，有人誦經唸咒定萬軍而不慌，在三國群雄割據的時代，諸位英雄豪傑可說是各司其職、各專其位，天才軍師諸葛孔明若是棄羽毛扇改拿青龍偃月刀，相信「隆中對」、「草船借箭」及「空城計」將不復存在，也就沒有今天的三國鼎立的時代了。因此玩家處在三國亂世裡，也要慎重選擇自己喜歡的職業，總計目前有義士、辯士、道士、仕女、巫女及美女六個職業，其中屬於男性角色的有義士、辯士與道士，屬於女性角色的有仕女、巫女與美女，每項職業都有6種屬性，這些屬性的數值高低會對角色的能力產生影響，玩家的成長必須依靠這六大屬性的提升與修練：

武力：影響戰鬥時的攻擊威力
[illegible]
智力：影響智力系術法的威力
[illegible]
靈力：影響靈力系術法的威力
[illegible]

另外，每種職業都有屬於自己的故事背景，讓玩家可以更加融入自己所要扮演的角色當中，而在戰鬥的攻擊方式、使用的武器種類、擁有的職業特技及本身所具備的天賦都有相當大的不同，各個職業區別如右。



義士







攻擊類型：近程
武　　器：刀、鎚、矛
術法類型：無
絕招類型：大範圍多人
職業特技：融合
特技效果：將寶石融合到武器上，使武器附加各種效果。

辯士



攻擊類型：近程或遠程
武　　器：扇、筆、弩
術法類型：輔助性
絕招類型：大範圍多人
職業特技：竊聽
特技效果：可竊聽自己週遭玩家所屬的勢力頻道對話。

道士



攻擊類型：近程或中程
武　　器：幡、拂塵、符咒
術法類型：破壞性
絕招類型：大範圍多人
職業特技：超渡
特技效果：可讓戰鬥中死亡的其他玩家起死回生。

仕女



攻擊類型：近程
武　　器：劍、爪、環
術法類型：無
絕招類型：大範圍多人
職業特技：開鎖
特技效果：可打開任務事件中特殊的寶箱。

舞女



攻擊類型：近程或中程
武　　器：袖帶、匕首、琴
術法類型：恢復性
絕招類型：大範圍多人
職業特技：透視
特技效果：可看到NPC與其他玩家的生命值與精神力值。

巫女





攻擊類型：近程或中程
武　　器：鞭、杖、卷軸
術法類型：狀態異常
絕招類型：大範圍多人
職業特技：潛行
特技效果：可閃避NPC不會與之發生戰鬥。

[illegible]

在經過英雄(雌)誕生的一番初始選擇設定之後，接下來的「心理測驗」將決定您在三國時代的治世理念及身世背景。正式開始遊戲前，你必須先完成心理測驗，全部共有13道題目，由系統隨機出4題，「心理測驗」將決定您在遊戲中的身世背景及理念，同樣的職業配上不同的身世背景和理念所觸發的劇情支節，也將讓玩家的境遇產生大不同。在進行測驗時可記得要想得清楚、仔細加明白之後再回答，你的理念將影響日後登用人才的成效，同時一個角色一生只有一次的選擇機會，決定之後可是無法再做變更的喔！

霸　權： 以追求最高權力為目標，相信唯有絕對的權利才能停止烽火的亂世。

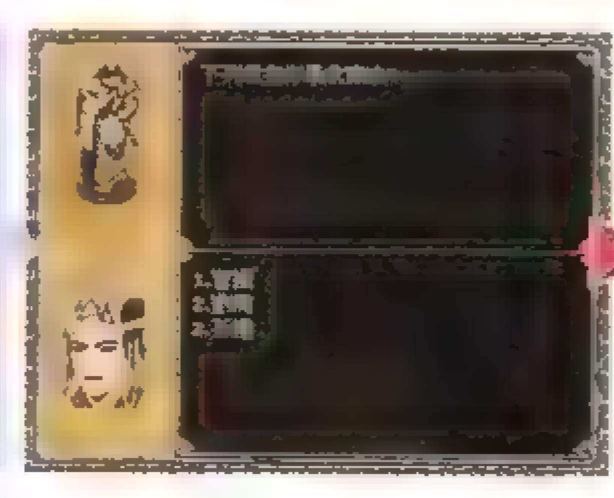
義　理： 以重視兄弟情義而聞名，對於認同信任的人，擁有絕對的忠誠與道義。

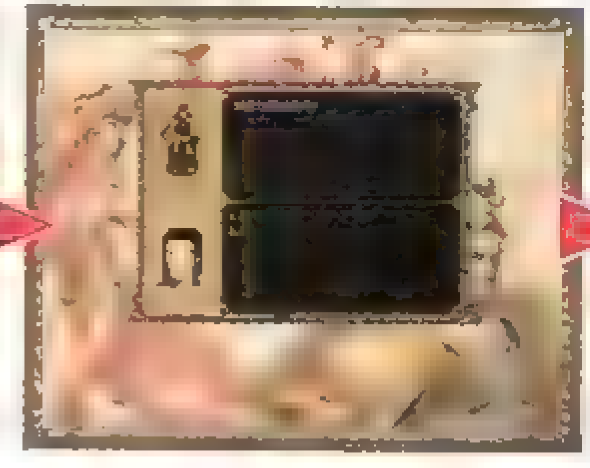
權　謀： 以謀略為成就偉業的手段，唯有高人的智慧才能超然於他人之上。

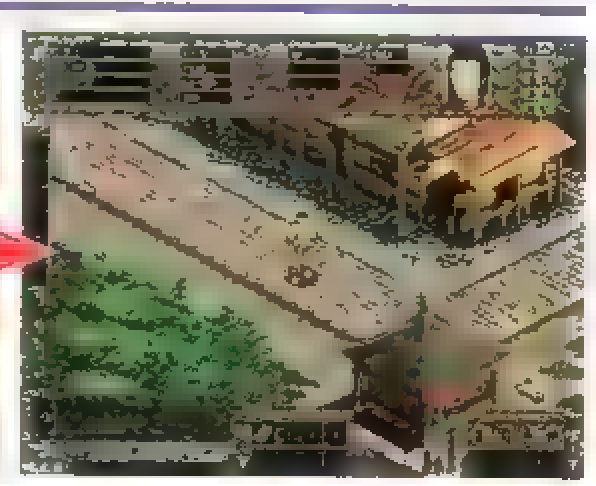
治　國： 以萬民福祉為最高指標，心中認為國家的富強來自於人民的信心。

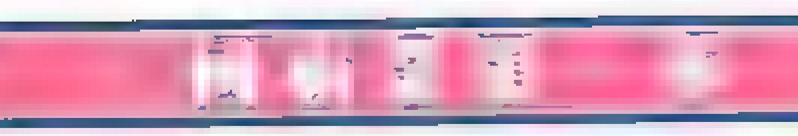
隱　遁： 厭倦塵俗的紛爭戰亂，厭倦世人的爭名奪利，只想隱遁於山林的人。

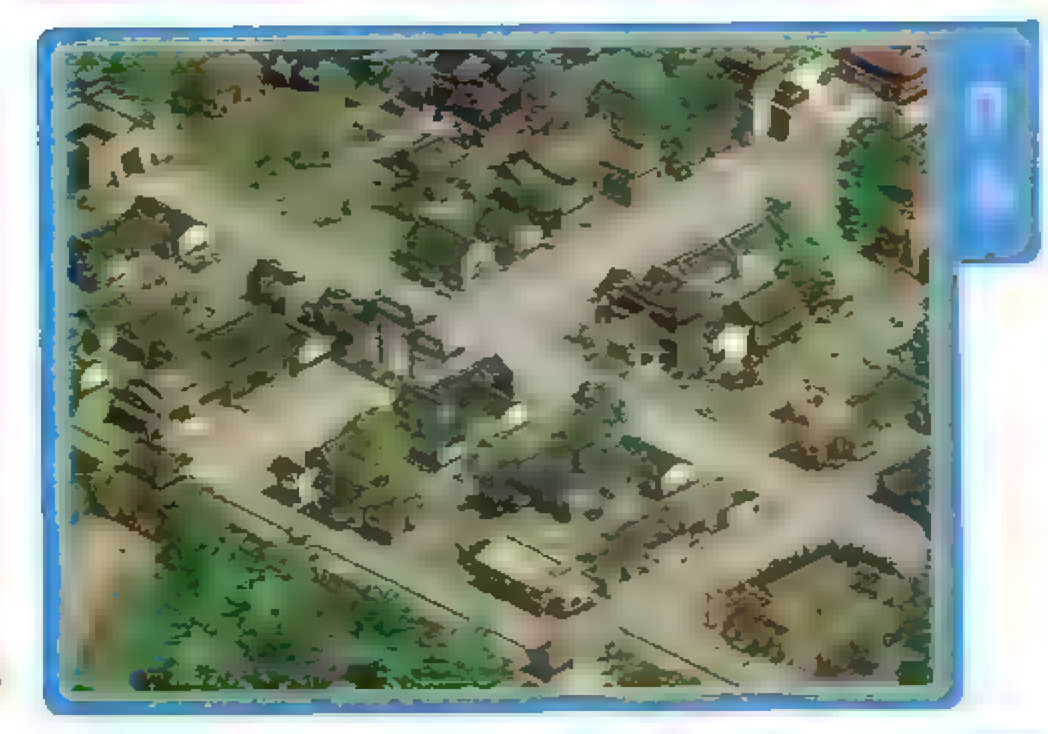
「心理測驗」將決定您在遊戲中的身世背景及理念，在進行測驗時可記得要想得清楚、仔細加明白之後再回答喔！

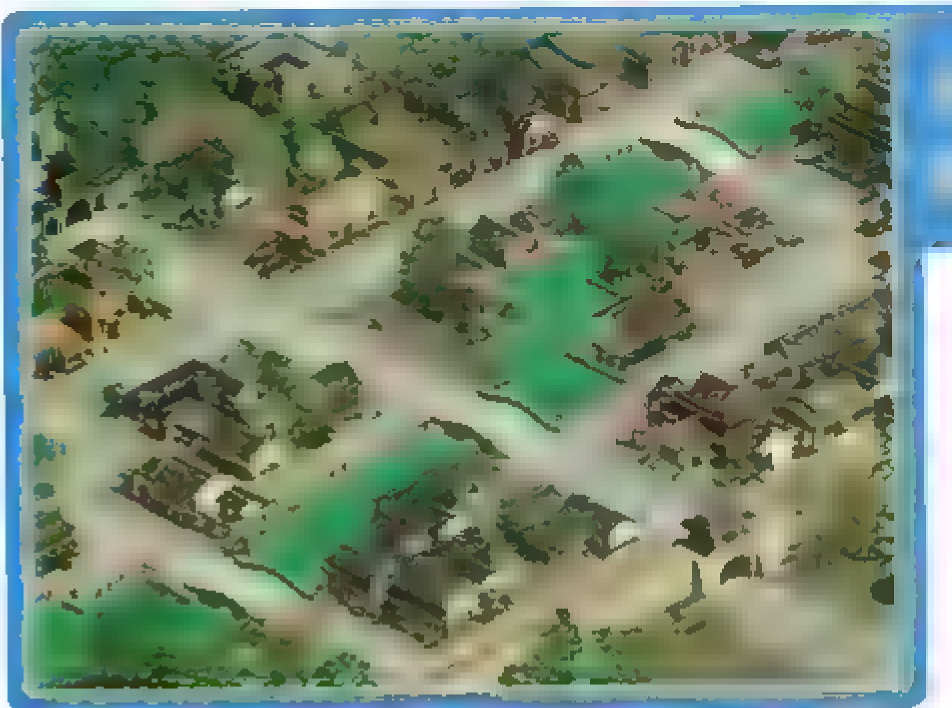




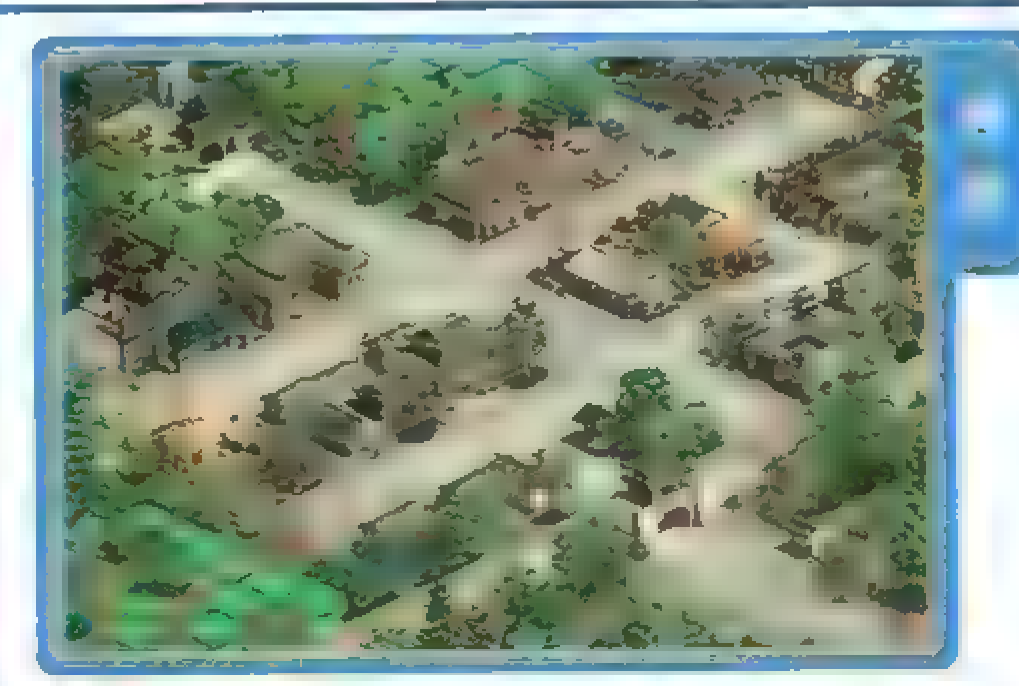








在自身的一切都準備好了以後，出身地可是也要好好的選擇了，在目前預計開放的19個城池中，許昌、洛陽及襄陽將是新手誕生的出身地，不同的城池有不同的城池屬性，玩家將可以依自己的發展目標及興趣選擇出生城池所在，三個城池比較如下



許昌城為城塞之都，特產為藥物素材，位於大地圖東方偏中心位置。土壤肥沃，農產豐富，商業活動也很繁榮。曹操曾接受荀彧的建言，在此地奉迎漢獻帝建立新都，也就是日後的「挾天子以令諸侯」之所在

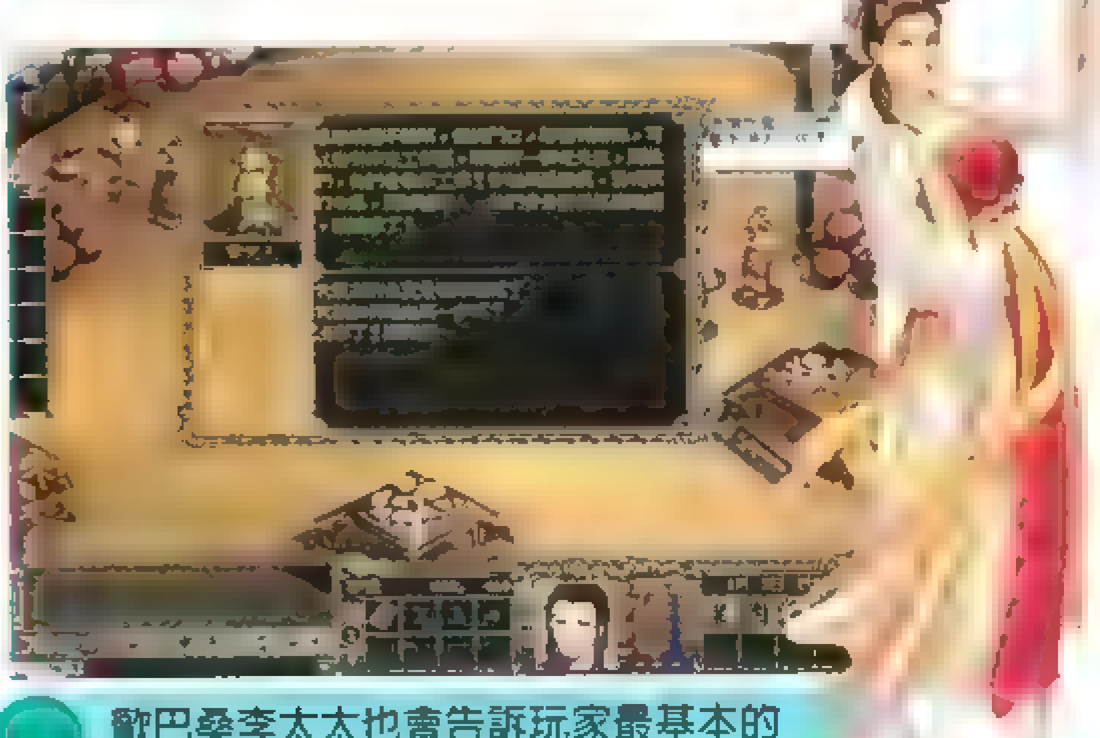
洛陽城為工藝之都，特產為木材物資，位於大地圖西北方。四季分明，氣候宜人，境內資源十分豐富，農業經濟作物種類繁多。素有“九州腹地”之稱，自古以來洛陽既是兵家的必爭之地，也自然成了歷代帝王建都築城的理想場所

襄陽城為農耕之都，特產則是農作物資，位於大地圖西南方。沃土平原，物產豐富，是歷代兵家必爭之地，東漢末年為荊州牧治所。

東漢末年，天災人禍不斷，人民生活困頓，盜賊四處而起，同時地方群雄擁地自重，在這個時機歹歹的時代，在許昌城誕生了一位即將震撼整個三國局勢的偉人，問此人為何許人也？關於這個問題可能就要看各位玩家的造化了，只能說所有的玩家人人有機會，局勢造就看個人囉！



活潑可愛的李心潔還會出現幫助玩家，解決一些執行時的疑難雜症喔！



歐巴桑李太太也會告訴玩家最基本的賺錢方法及開創霸業的第一步喔！

在誕生之初，玩家將會出現在一個體力、能源補充的好所在（不過就是要錢錢嚐…！），同時也是蜚言流長等八卦要言之重地的「客棧」，同時在玩家一出現之時，可愛的李心潔還會出現幫助玩家解決一些執行時的疑難雜症，遇到問題時可是要多問問她唷！相信在美麗佳人的親切解說下，再大的問題都可以迎刃而解滴。而這裡的歐巴桑李太太也會告訴玩家最粗淺的賺錢之道及開創玩家三國霸業的第一步，可不要嫌她囉唆就不理她呢！

在出了客棧之後，往東走就可以聽到攤販們喊聲振天的叫賣聲，在許昌城可是生活機能完善，除了在」本生意的攤販部分有字畫攤、藥材商、木材商、礦石商、雜貨攤、菜販、魚販、肉販及工具商外，還有具店面的武器店、錢莊、木工廠、私塾及藥房等完善的店面提供玩家最齊全的服務。



喊聲振天的市集攤販們



▶廚房是修鍊烹飪技能之地

▼可以在打鐵鋪預約修理武防、修鍊冶鐵、修繕技能

在玩家誕生的時候，相信是不可能出現含著金湯匙出現的情況，因此，身無分文是正常的，想要在這個時代裡快樂的食衣住行育樂，就要有妥當的賺錢之道，而在三國演義 裡，賺錢之道有 1是利用工作技能種田或是打獵，再賣給攤販換取銀兩 是出外拼性命，打怪賺錢囉！

利用技能賺錢

先去找城門口的老吳，他會告訴你一些在許昌生活的基本常識及路標的使用方法，接著再點選旁邊的路標進入2個工作區的其中一個，在裡面發揮您的愛心幫助需要幫忙的老伯伯，完成簡單的新手任務，便可以取得技能工具如釣竿、鋤頭、十字鎬及柴刀等等，得到工具之後，接下來前往工具所對應的工作場景區開始工作，工作所得的物資會隨玩家的工作技能等級而有不同，之後，玩家可將工作物資賣給城裡的商店或市集換取銀兩，在看到荷包因為自己辛苦的工作而漸漸地飽滿起來時，相信一定會粉開心滴！





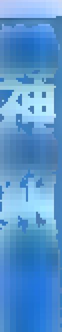
玩家可將工作物資賣給城裡的商店或市集換取銀兩

打怪賺錢

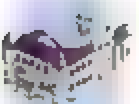
打怪賺錢，偶想就不必多說了，憑著雙手雙腳（開始時沒銀兩，當然也就沒裝備嚕...！）與怪物進行生死搏鬥，接下來就希望能從牠身上多掉點東西，再去市集找攤販賣錢囉！特別要注意的是，剛開始如果玩家身上沒有任何防身武器，盡量就別貿然出城冒險，建議玩家先2人組隊到城內的練兵場互搏練習武功，等級高一點之後再出城比較安全，否則赤手空拳又缺乏武功底子很容易就會致命的，這樣不只身體被打得痛，心可是也很痛的！

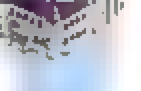
城外打怪拼性命

想要在未來的三國演義Online世界裡闖蕩一片天地，首要之途便是了解其基本的生活之道，相信在經過一番解說之後，玩家對於在三國的生活已無太大的後顧之憂，接下來在茶餘飯飽、荷包滿滿的情況之下，可要好好提撃自己的霸心，提昇自己職業的專屬技能、相關初階及進階工作技能與頭銜、名聲及功績，早日找到志同道合的好友，成立義勇軍，在三國演義Online的世界裡闖出屬於自己的三國霸業













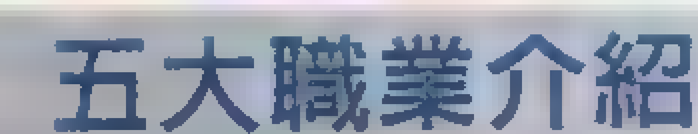


研究製造所：宇奧科技　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PII-350、64MB RAM

預定推出日 年 8 月

自從上期刊出宇奧科技所製作的《神州ONLINE》之後，獲得相當熱烈的回響，因此本仙人再度前往該公司，取得了目前最新的第一手資料，那就是遊戲中五大職業的介紹及其特殊技能。讓我們來看看這些人物有何特別之處吧！



繼上期的概述之後，本期就讓我們來瞧瞧這些要拯救神州大地的英雄豪傑們，他們究竟有何能耐？可以擊敗作亂的妖孽鬼怪，讓百姓脫離苦海嗎？



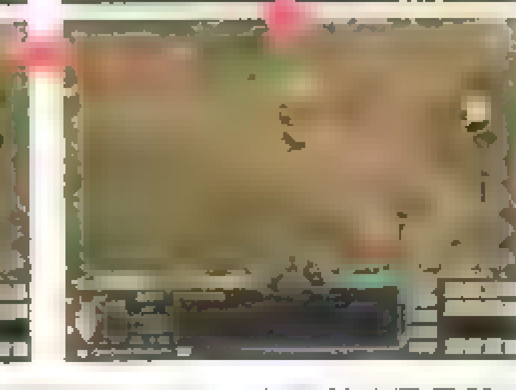


光劍揮舞連續圖











在《神州》裡面的勇士是充滿力量的一群；其所使用的武技，更是充滿了純粹的"破壞力"。由於勇士放棄了一切與神仙妖魔相關的法術，只專心研究以自身肉體所創造出來的"極度力量"，所以一個登峰造極的勇士，將擁有高強度的肉體，可以發揮以一擋百的力量，甚至還可達到無堅不摧，無敵不克的境界

武術系技能

勇士專用的武術系技能是以提昇所使用兵器的攻擊威力為主，其技巧有六種類型，也就是六種武器的絕活。當一個勇士跟他的兵器融為一體時，便能發揮超乎那武器原本有的技巧。

在劍的方面，因為使用劍的能力增強，其劍氣亦日益增生，終於可到化作有形劍氣的程度。當勇士使出劍招的同時，劍氣會向四面八方竄開，所有周圍的敵人都會受到傷害，此謂之"殘影劍"。專司單點破壞的槍，達到一種強度之後，在擊出同時會釋放出一道光波，奔騰之勢若九天之龍，故稱"龍氣功"。刀的能力在達到高峰時，可以將空氣劈開而形成真空狀態，不需要刀鋒接觸就可以遠距離攻擊敵人，此謂"氣刃斬"。

將斧練到極致，甚至一斧可以將地劈裂，猶有甚者，更可以將氣合著地表而襲向敵人下盤，這就是"裂地斥"的奧義！棍法到了極強之處，更可以將長棍舞得水洩不進、風吹不透，任何武器都攻不進來，此乃"旋風棍"！最後巨錘系的究極必殺技～最強最猛的"爆衝錘"，更能讓你拿著巨錘向四方衝殺，如入無人之境！

道人

與自然及仙法為伍，任意操縱風火雷電

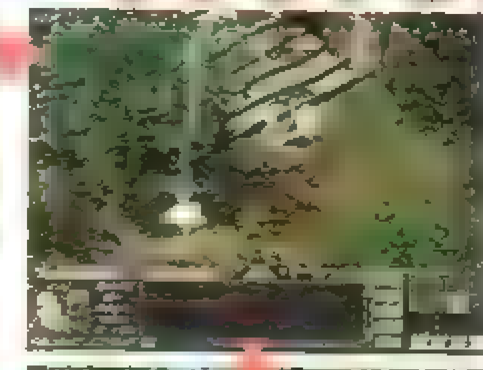
雷電術連續圖











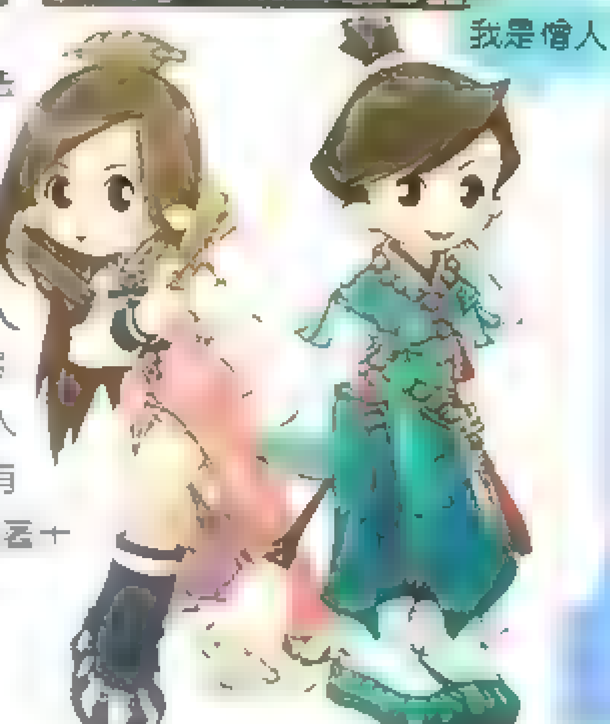








道人專用的仙術系法術著重於攻擊、自我能力提昇方面的法術，而仙術系的攻擊性法術對妖怪、精靈系等怪物擁有很高的傷害加成。道人可以看穿任何沒有被鑑定過的寶物，所有的寶物都難逃過他的法眼，也能將身化作無形，成為隱形之體，悄悄的離開任何危險的所在。道人還可以引起玄冰極界、召喚九天雷電，然後以三昧真火的超高溫將敵人化為灰燼！如果這還不夠痛快，更可以祭起陣行大法，將所有同伴召喚到現場，然後以全身所有法力使出"誅仙劍陣"，可喜十方萬箭狂射飛劍，讓所有敵人萬劍穿心，灰飛湮滅！



劍俠

人劍合一，手中無劍，心中有劍

飛劍術連續圖











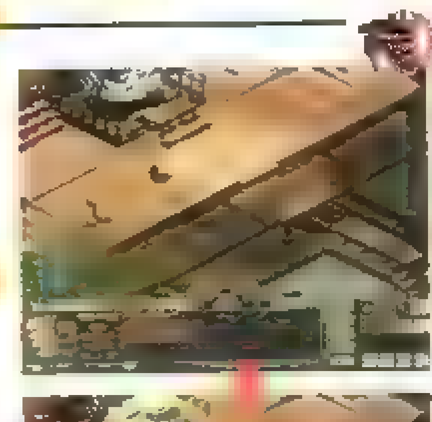
劍俠專用的氣功系技能則偏重在短時間內，讓自我屬性能力提昇、攻擊範圍加大、威力增強。由於劍俠和道人一樣可修練許多仙術，將具有一定的仙術功力，所以可以將仙法附在劍上並放出飛劍，這時只見一道奪目光芒襲向前去，然後殲敵於百步之外。

僧人

藉著諸天神佛的力量，行王道正義之氣



佛陀法相連續圖








佛法系法術偏向於治療、防禦、異常狀態保護及提昇自己或他人屬性能力方面的法術。佛法系的攻擊型法術雖然不多，但威力都相當強大，且對死亡系妖怪均擁有很高的傷害加成。練到高深處的僧人，可以任意以無形的佛法化為有形的法器，攻擊靈體亡靈時特別具有神效。例如"金剛杵"，可以於手中形成一支金剛杵，帶著法力飛射而出，之後還可以收回。"羅漢金身"、"佛陀法相"更可以完全防禦敵人的魔法和攻擊，這真是太厲害了！強一點的僧人更可以催動"十方聖人輪"，讓法輪帶著真火四處飛散而出！

怪物介紹



劍齒狼



較一般野狼更為強壯巨大，個性也更為殘暴兇猛。大部分的劍齒狼喜好獨來獨往，但也有部分的劍齒狼會率領狼群大規模的襲擊村落、攻擊商隊。

山賊頭目

[illegible]

術者













術者所擅長的妖法與法術，專注於易容變身、隱藏遁逃、幾乎以法術攻擊等方面的法術。雖然術者運用妖邪之氣，但並不是指他們與妖魔為伍的邪道，只是術者的宗旨是"以邪制邪、以毒攻毒"，所以法術裡面，也多以"麻痺"、"迷惑"、"混亂"為大宗，或是以障眼法達到易容、夜行、土遁、替身等等輔助的效果。由於術者並不是戰鬥方面的高手，所以他們大多會操控怪物為己所用、控制怪物互相殘殺，甚至召喚陰間的惡鬼出來為己所用

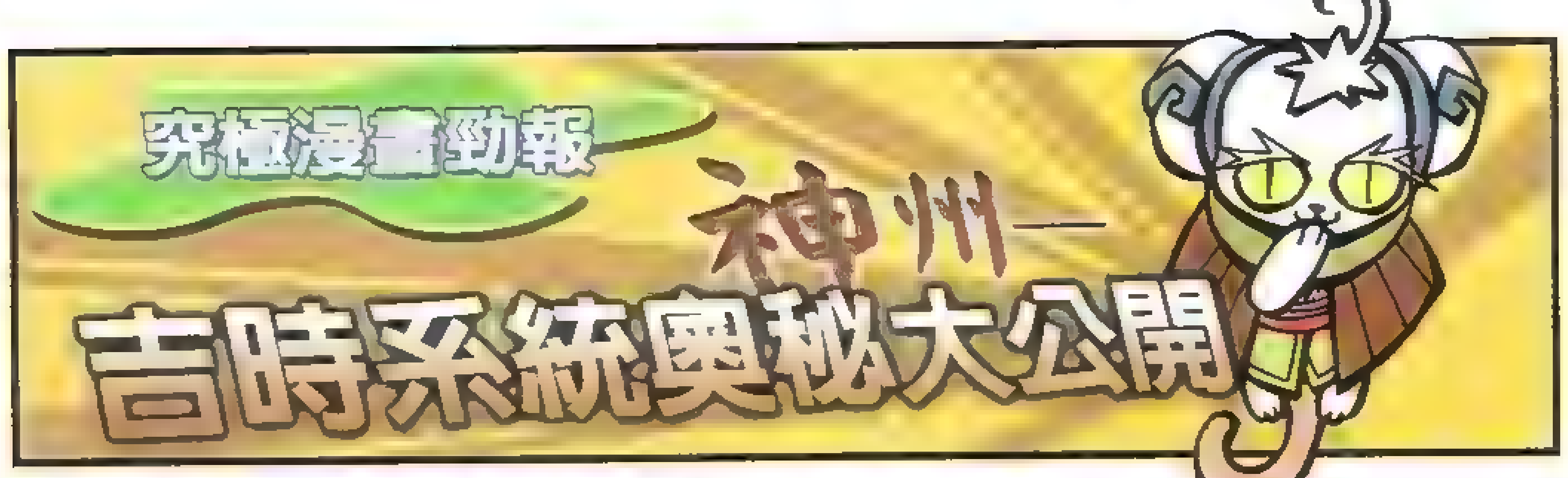


夜叉王

夜叉王是數量較為稀少的巨型夜叉，體型足足比一般夜叉大了兩倍，但是[illegible]，如同其他夜叉一樣的迅速靈巧。夜叉王的力量十分強大，雖然還不足以用撼動山嶽來形容，但絕對是可以用斷碑碎石來描述其怪力。

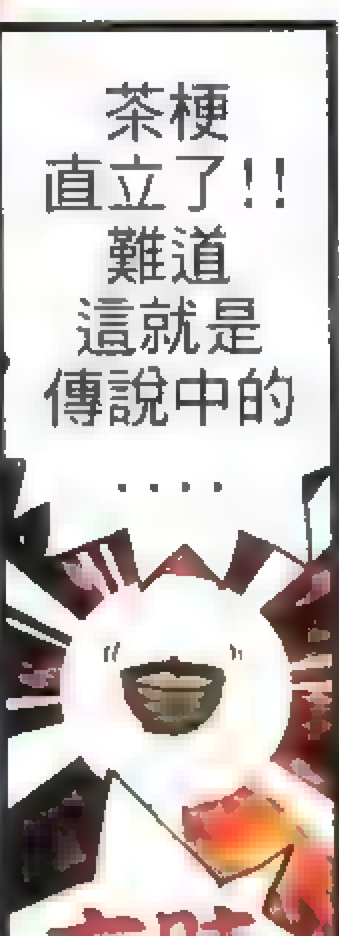
將軍俑

古代帝王陵墓穴內的護衛軍高將領，被古老神秘的法術賦予永恆的生命與強健，永無止息的在古墓裡統馭守護工作，殺害任何敢侵擾古墓的活物。將軍俑是用岩石刻成的巨大人像，沒有知覺、不會疲憊，且破壞力驚人。堅硬的岩石身軀對一般兵器擁有非常高的抵禦能力。



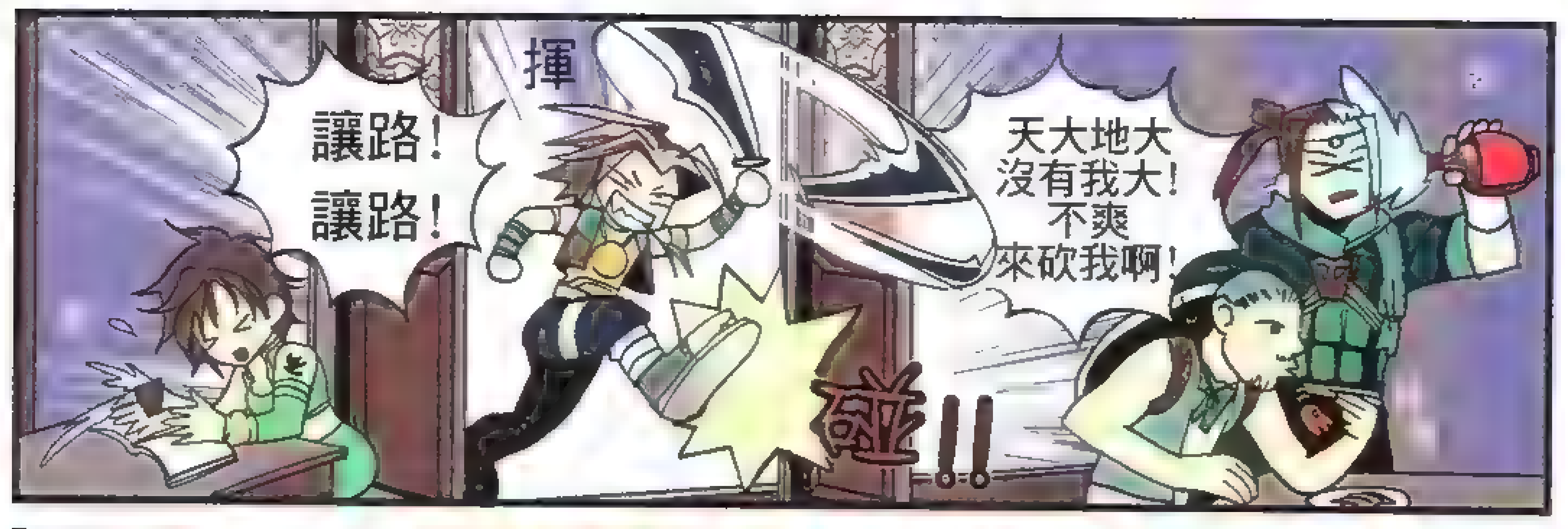




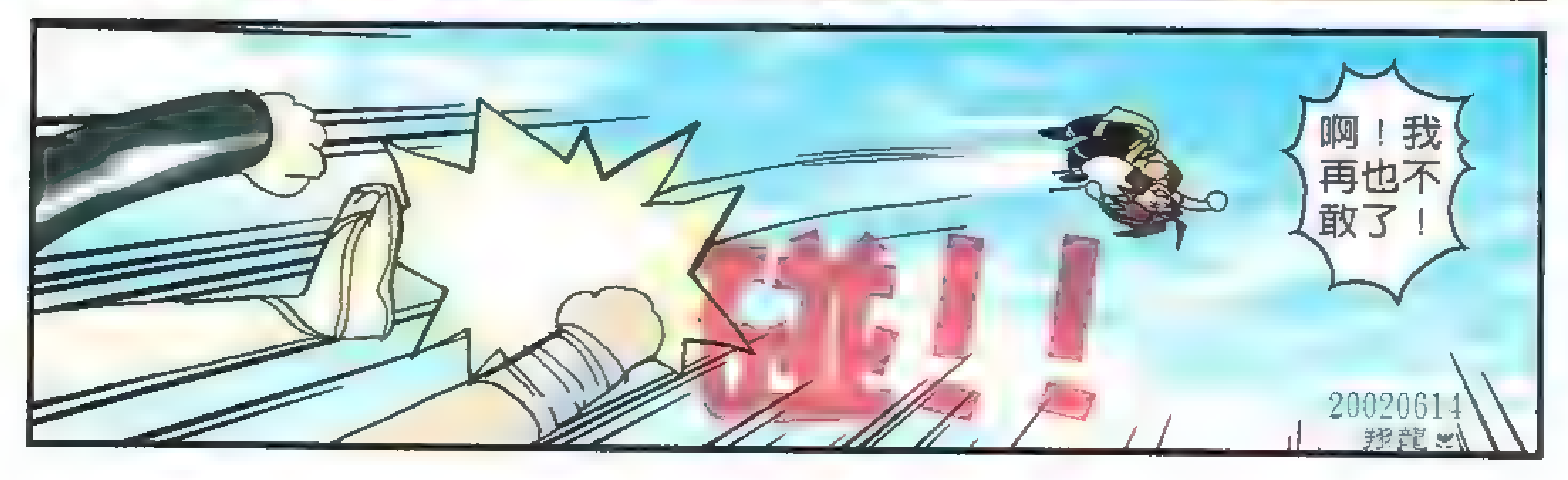


生辰八字對了!!時間到了!!

好運擋也不擋了!!


讓路！
讓路！
揮
天大地大
沒有我大！
不爽
來砍我啊！
碰!!

真巧！
我也是
吉時！
小子！
眼睛放
亮一點！！
比你還吉
!!!!


碰！！
啊！我
再也不
敢了！
20020614

第七封印

預定推出日 8月

麗大的幻想世界觀，多角化的人物，在加上壯闊的場景以及炫目的戰鬥畫面，即將在8月正式推出的第七封印，真是讓小尼看得眼花撩亂、頭昏眼花。在遊戲即將推出之際，我們就來看看在遊戲最精彩的戰鬥部分，有什麼特別之處吧！



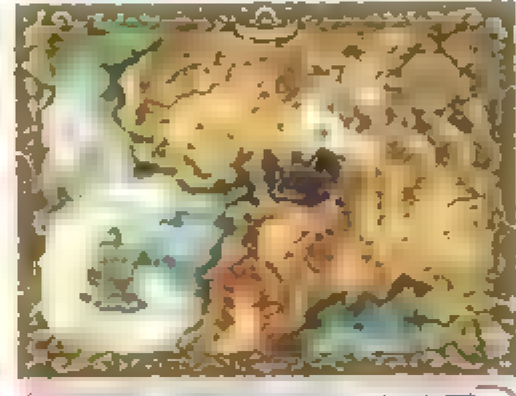
遊戲流程全解析

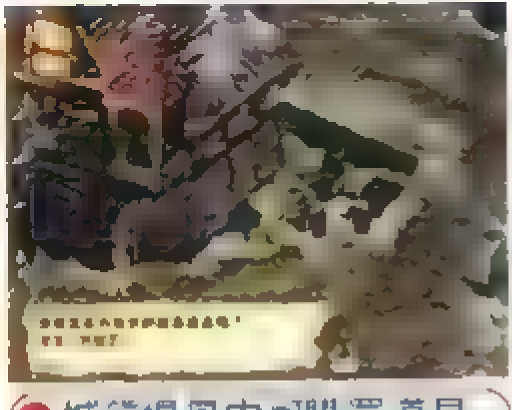
在一開始進入第七封印的世界後，玩家會在呼哥大陸的炎城中出現。在經歷過與人物的對話之後，取得事件及其它場景的情報，玩家就能進入世界地圖了。世界地圖上玩家將發現可進入的新地點，玩家就可進入新地區繼續將故事推進。

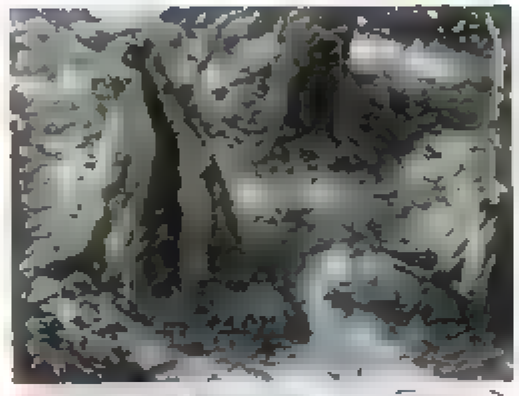
大體上來說，在遊戲中的場景可分為一般城鎮場景以及迷宮場景。在城鎮場景中，除了與NPC對話，進行劇情推進外，還提供道具武器的購買，可讓玩家在進入戰鬥前，先做好準備。

在進入迷宮場景之後，第七的設定就是地雷式的隨機遇敵囉！除了劇情中必然出現的NPC對手外，各式妖魔鬼怪都會出籠，讓你打的不亦樂乎！

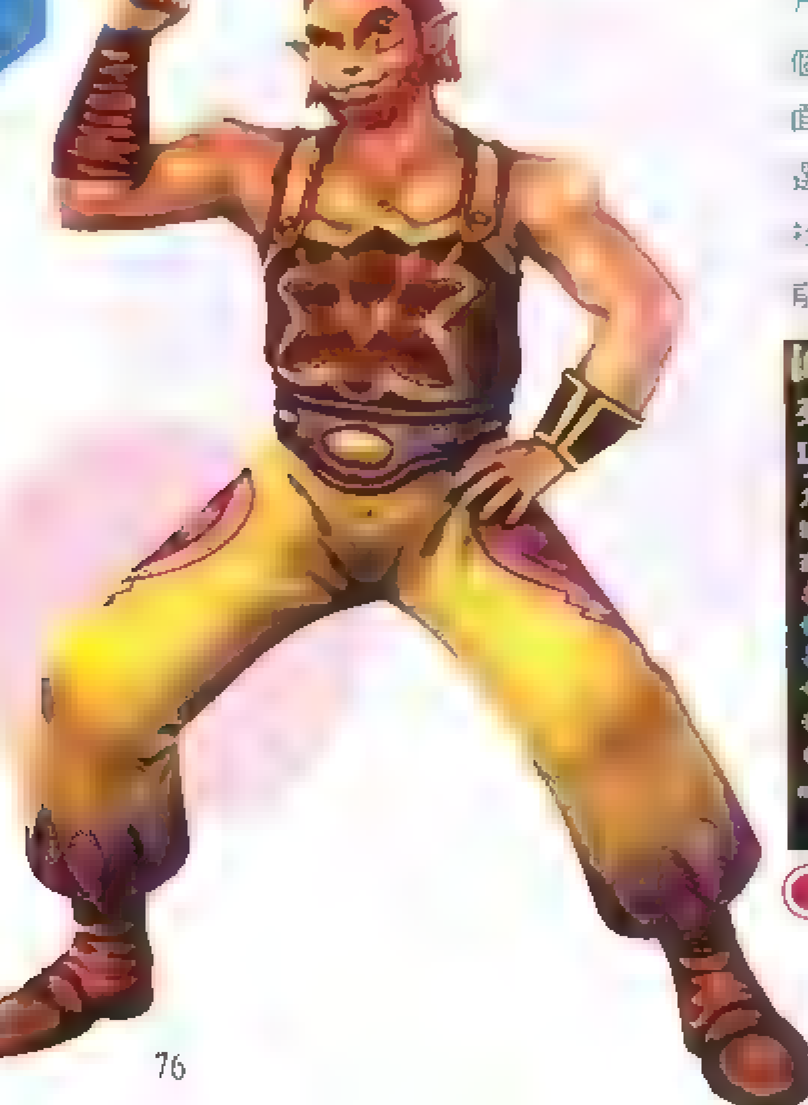

遊戲一開始時在炎城中出現


探聽好情報後進入大地圖。


城鎮場景中可購買道具

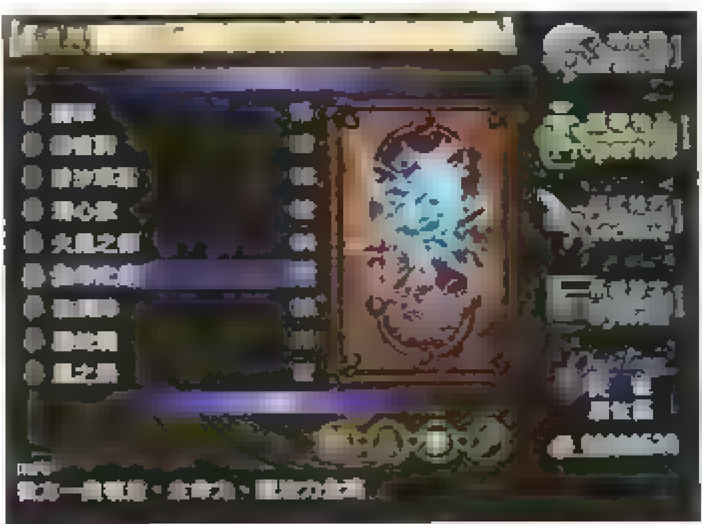

進入迷宮後要小心遇敵

人物與物品介面詳解



在一般人物行走畫面上，只要按下TAB鍵，就可以進入介面選單。在此介面選單中右方，共有人物狀態、攜帶物品、招式技巧及系統設定四大選項。人物狀態選單上方有四個項目捲軸，分別為顯示角色各項屬性的狀態介面；顯示角色目前裝備情形的裝備介面；顯示戰鬥位置配置的隊列介面以及顯示目前所擁有法器種類的法器介面。攜帶物品選項可分為三個選項目捲軸，分別為顯示道具、防具及水晶石等擁有狀況的介面。招式技巧選單有三個項目捲軸，分別為技巧使用、技巧編成及技巧測試三選項，這部份的功能，稍後會為國民們詳解。系統設定選項，就是一般存取、離開遊戲等功能。


人物狀態介面，可看到角色的各種屬性

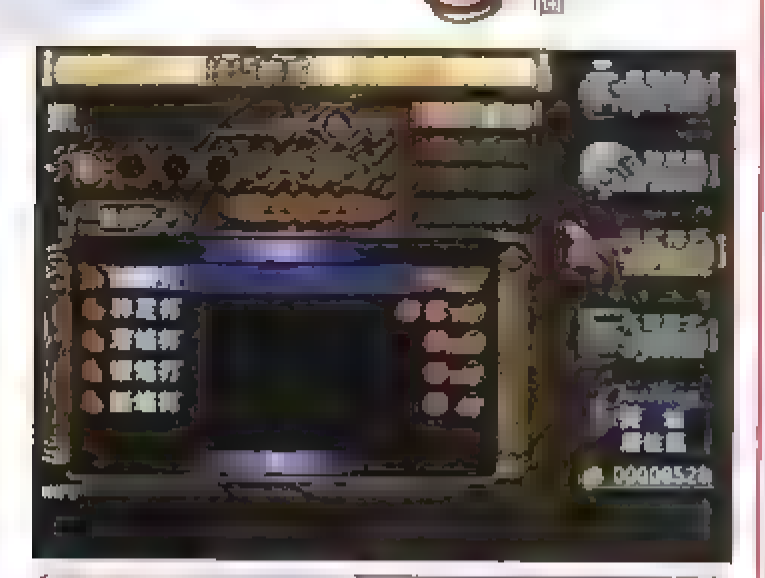

攜帶物品道具介面，擁有的道具一覽無遺

千變萬化的連續技組合技巧

在之前提到過的招式技巧介面，可說是此次第七代戰鬥系統中的一大特色！在第七的戰鬥系統中，每一位角色都有自己特有的攻擊方式，這些攻擊動作會對敵方造成互動的影響，例如令中招者被打飛、倒地或暈眩等。而透過這些特有的招式（包括魔法），玩家可以將之任意組合搭配成為「連續攻擊」，形成最有效率的攻敵技巧。而要設計這些「連續攻擊」，就必須在招式技巧介面中進行了！

進入招式技巧介面之後，之前提到過有「技巧使用」、「技巧編成」與「技巧測試」等三個選擇。技巧使用是指在一般的冒險狀態下（非戰鬥中）使用技巧，通常是用來回復角色的狀態。技巧編成是在一般的冒險狀態下（非戰鬥中），玩家可以先行編成組合技巧，以利戰鬥中可以迅速使用。技巧測試則是開啟簡易戰鬥以試驗編輯完成的技巧效果。而在這三個選項中，最為重要且複雜的就是技巧編成的部分了！

以下我們以紅髮人物「凱」為例，以圖解方式來為國民們詳細解說連續技編成的妙用。在解析之前，玩家要先了解所謂的能量座。能量座表示了角色可以使用的招式技巧最大能量值，會隨著角色的等級成長而增加，最多為七個能量座，以下的例子角色的能量值為四個。



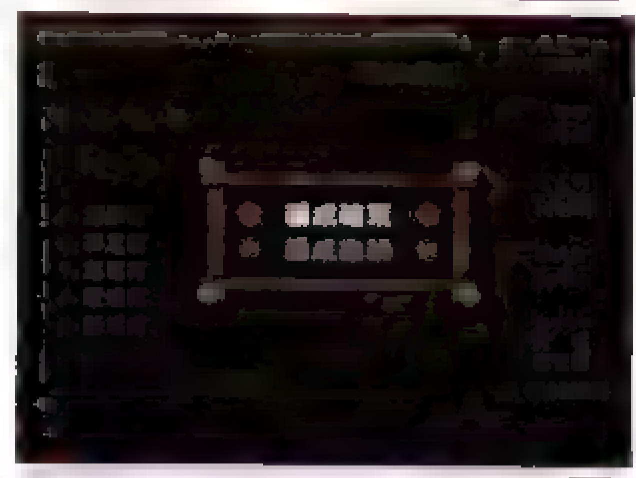
進入編成視窗，先選擇一般技巧的滅顏打，佔能量座一格



選擇第二個一般技巧落焰打，佔能量座二格



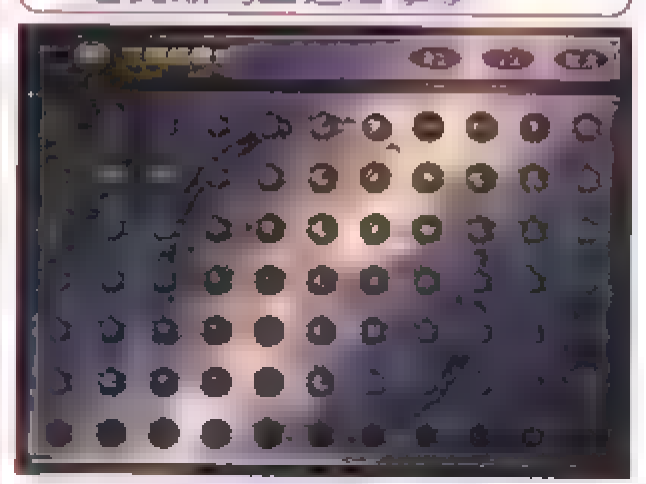
選擇第三個一般技巧裡焰打，佔能量座一格（能量座已全滿）



結束此連續技的編成



為這個連續技取一個名字，在此取為三連焰擊拳



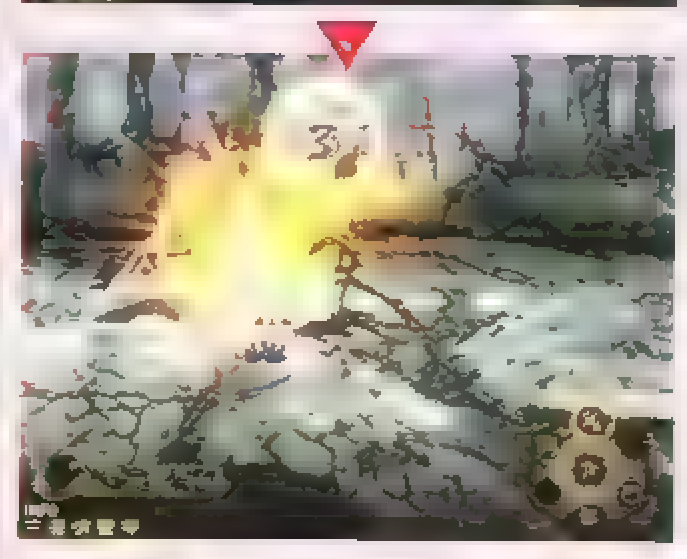
為三連焰擊拳選一個很酷的代表圖案



可以在畫面中看到三連焰擊拳這個連續技了！





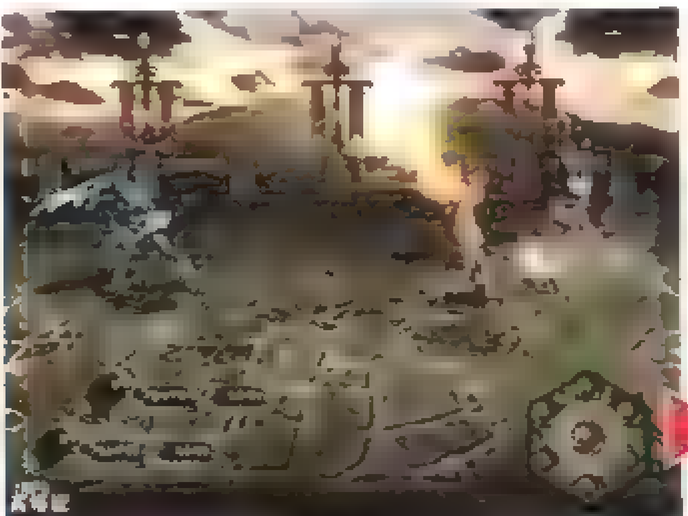


在戰鬥中施展三連焰擊拳的連續畫面

在設定好連續技招式之後，接下來我們就來看看正式進入戰鬥之後的攻擊流程了。在進入戰鬥畫面之後，除了敵我雙方的人物畫面外，在螢幕的左下方所排列的是己方人物決定角色行動時間的『時光環』，與角色的『ＨＰ』（生命力）與『ＭＰ』（魔法力）顯示。螢幕右下方則是「命令圓盤」，所有的命令都會放在此圓盤上，玩家可以自由決定此盤上的內容，以及需要的各種命令

「時光環」是決定戰鬥時敵我雙方攻擊行動的順序，時間環充能的時間
完成的時間越短可越快行動。不過要注意的是戰鬥的過程中，每次只有一個角色可以行動。在「時光環」還未充能完成之時，玩家就可以先點取角色下達攻擊指令，等到完成之後角色就會自動展開攻擊

「命令圓盤」則是可以將所有戰鬥指令直接放在此的快捷鍵，玩家可以自由決定此盤上的內容，以及需要的各種命令。像是在之前編成好的連續技攻擊，就可以放在上面，要使用時直接按下即可。接下來我們就來看看戰鬥流程的圖解


進場動作，尚未開始戰鬥


選擇角色進行攻擊

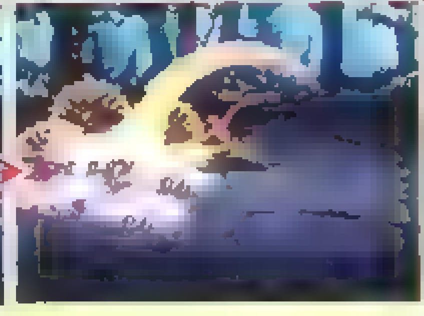

選擇攻擊技巧


選擇敵方角色


命令圓盤鎖住，等待『時光環』充滿後隨即發動攻擊


角色發動攻擊後，命令圓盤解除鎖定。





角色招式展示・朱特　奧義・猛襲落

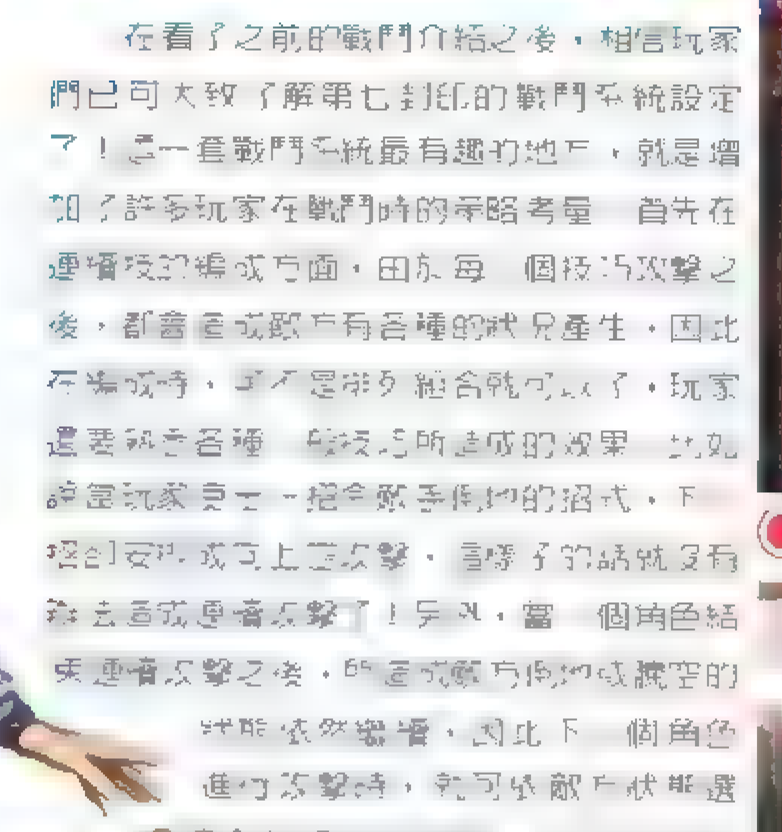





角色招式展示・凱　真・烈焦拳

究極GAME館

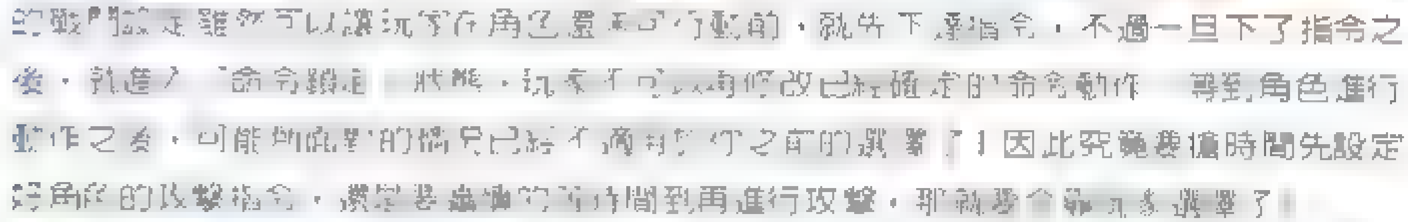
智慧型戰鬥 考驗玩家功力

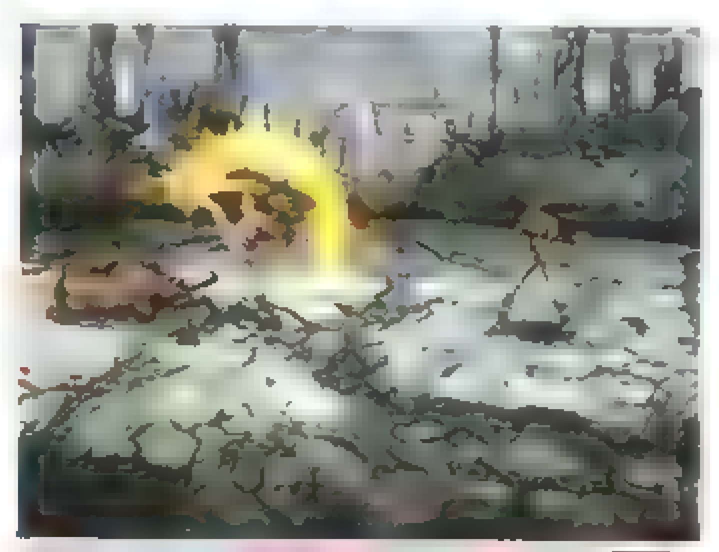


在看了之前的戰鬥介紹之後，相信玩家們已可大致了解第七封印的戰鬥系統設定了！這一套戰鬥系統最有趣的地方，就是增加了許多玩家在戰鬥時的策略考量。首先在連續技的編成方面，由於每一個技巧攻擊之後，都會造成敵方有各種的狀況產生，因此在編成時，並不是排列組合就可以了，玩家還要熟悉各種招技所造成的效果。比如說當玩家用一招會讓敵手倒地的招式，下一招卻安排成向上的攻擊，這樣子的話就沒有辦法造成連續攻擊了！另外，當一個角色結束連續攻擊之後，所造成敵方倒地或騰空的狀態依然會持續，因此下一個角色進行攻擊時，就可依敵方狀態選擇適合的招式進行進一步的連續攻擊。諸如此類的設定，都將考驗著玩家的戰鬥策略。

攻擊時機是很重要的

另外，在戰鬥時要在何時對角色下達指令，也是玩家必須考慮清楚的。因為，遊戲的戰鬥設定雖然可以讓玩家在角色還未行動前，就先下達指令，不過一旦下了指令之後，就進入「命令鎖定」狀態，玩家不可以再修改已經確定的命令動作。等到角色進行動作之後，可能戰場的情況已經不適用於之前的選擇了！因此究竟要搶時間先設定好角色的攻擊指令，還是要等待適當時間到再進行攻擊，那就要看玩家怎麼選擇了！

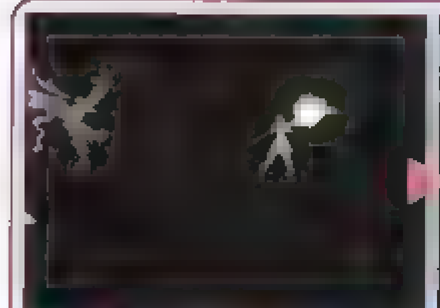
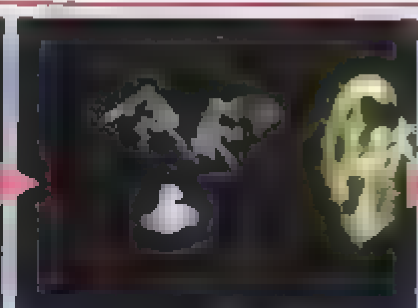
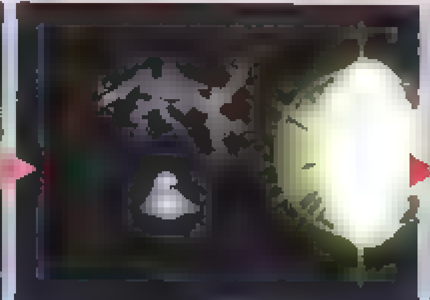




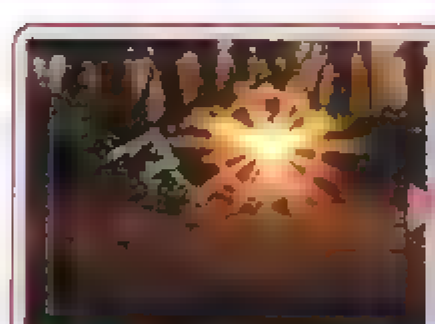
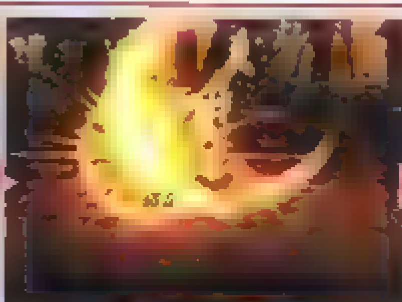
敵方落地後的向下攻擊

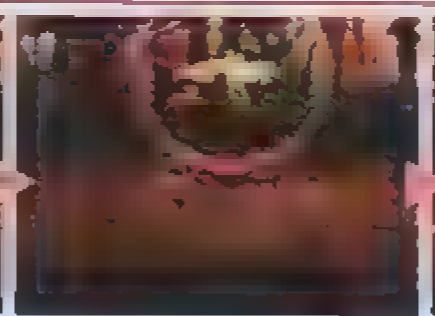


第二個角色接續連續攻擊

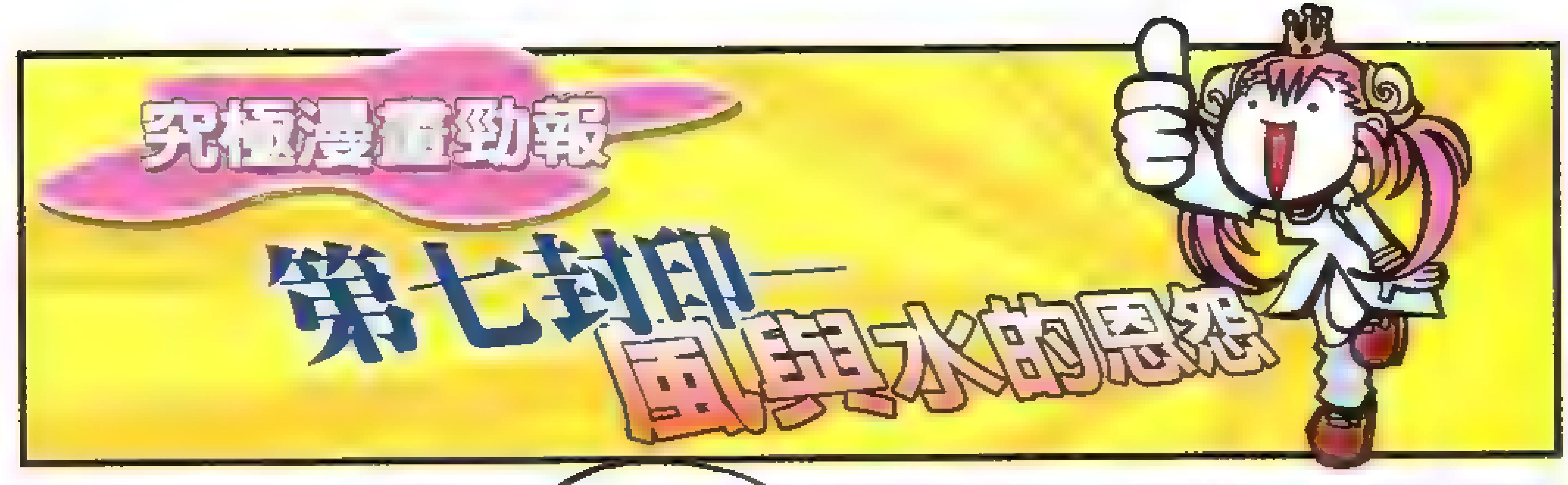




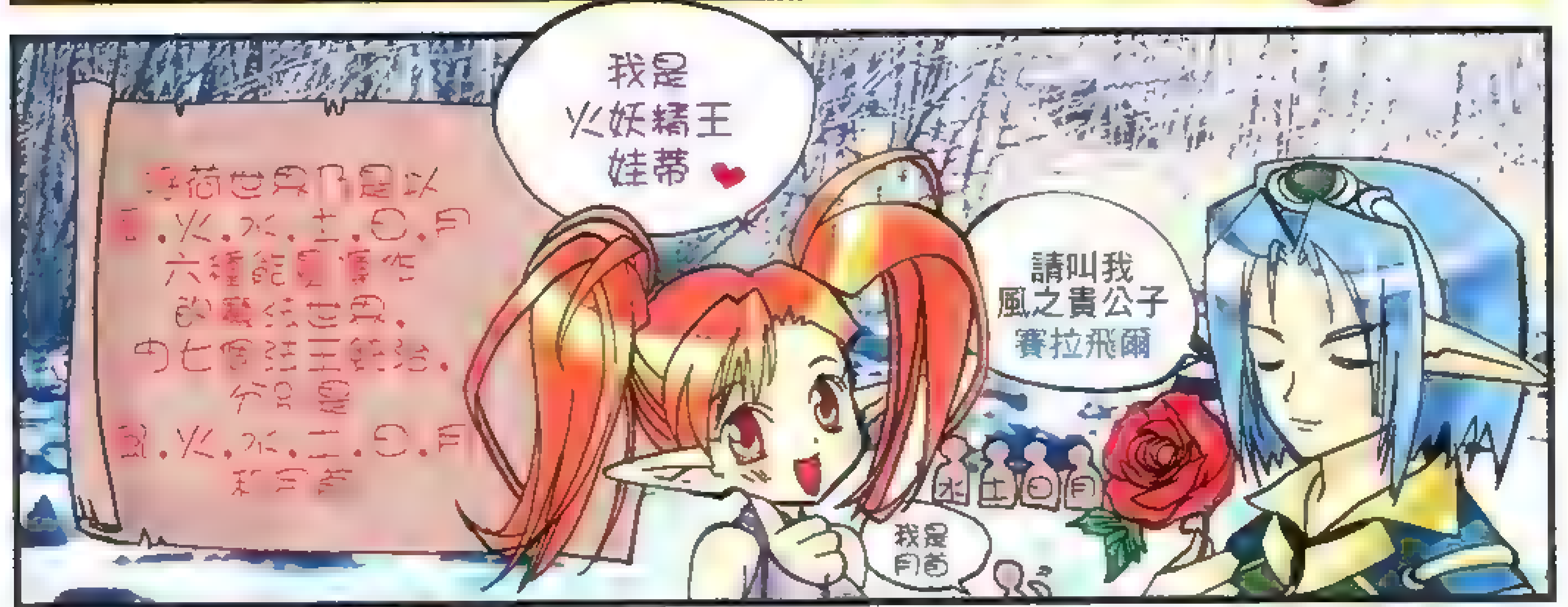

角色招式展示，佛蘭珂　聖雷陣

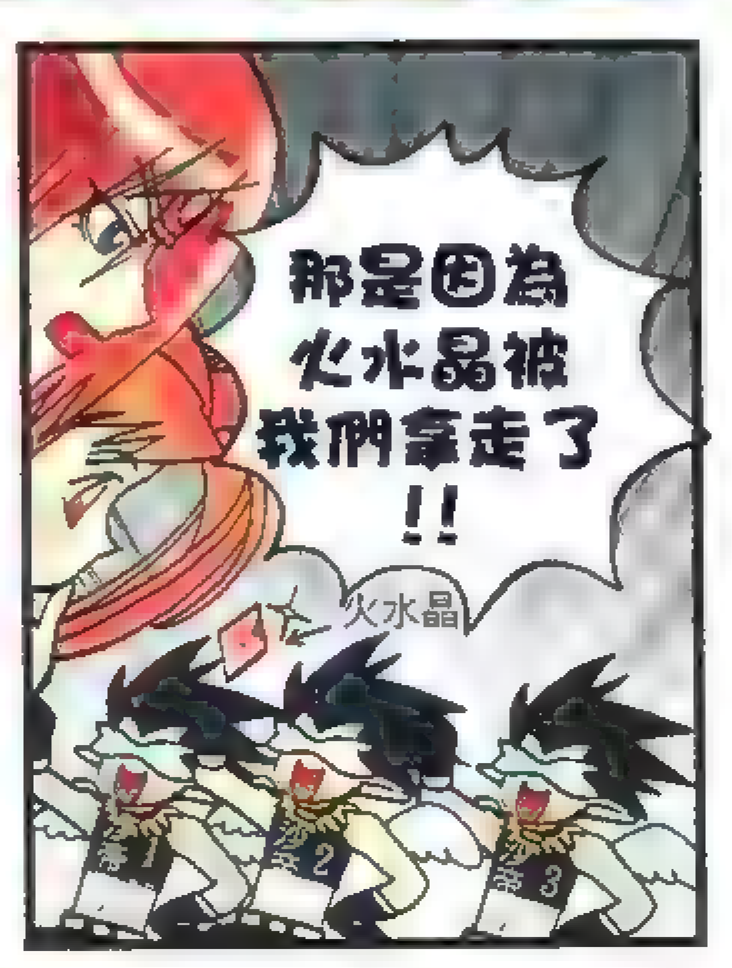



角色招式展示，英格妮　奧義－雙華炎舞。


究極漫畫勁報
第七封印——
風與水的恩怨


我是
火妖精王
娃蒂
請叫我
風之貴公子
賽拉飛爾


就要舉行
妖精烤肉大會了，
不！是妖精祭典！
火能量似乎不穩??
是嗎?

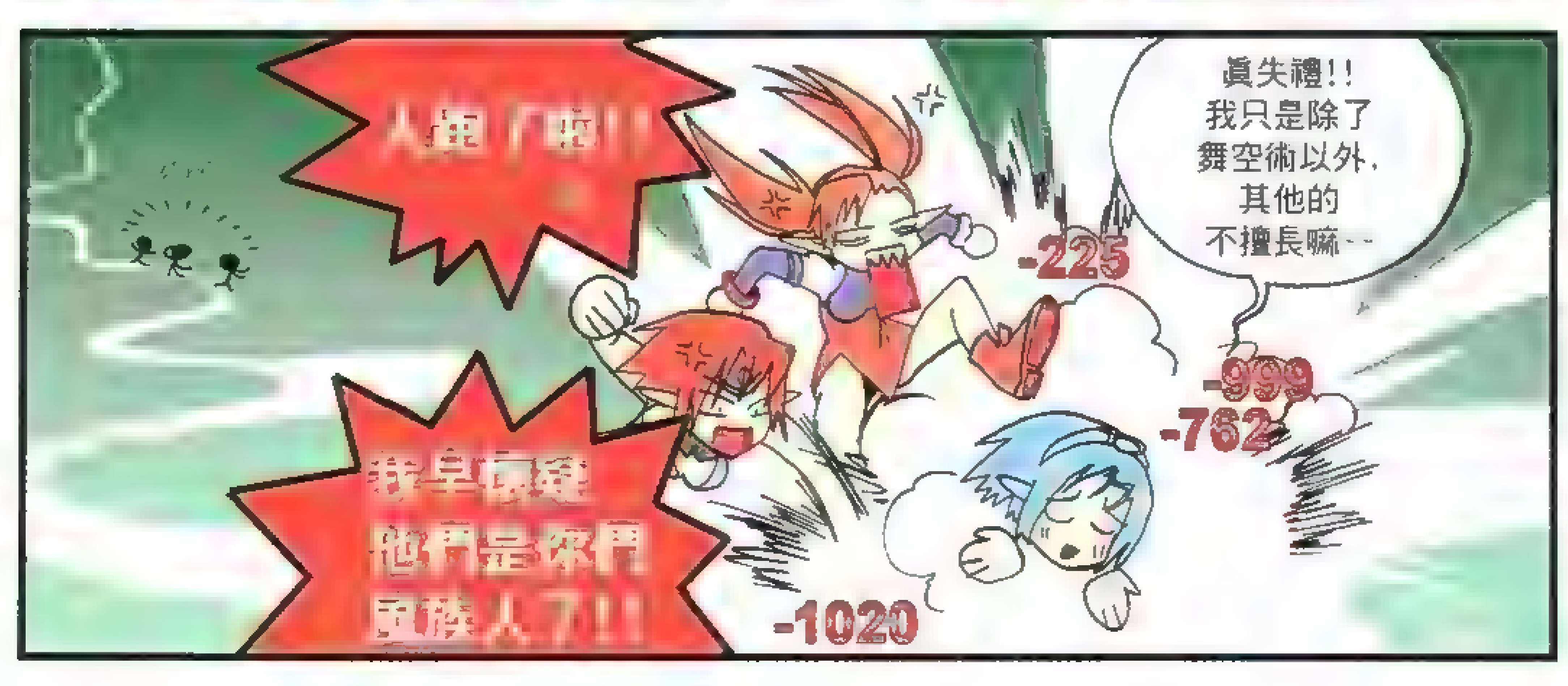

那是因為
火水晶被
我們拿走了
!!
火水晶


追!!
我也
要玩
!!
讓我助你們
一臂之力唄


火燄劍
火球攻擊


暴風!!
熄
熄


看我的連續技!!
熄
熄

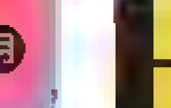

真失禮!!
我只是除了
舞空術以外，
其他的
不擅長嘛~~
-225
-999
-762
我早懷疑
他們是你們
-1020

仙境傳說 Ragnarok Online

研究製造所：韓國Gravity　販賣流通所：智冠
遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：P II 400、64MB

《仙境傳說》是款由韓國GRAVITY所開發的線上遊戲，在157期中也為各位披露了遊戲的大概，看到這麼可愛的角色和NPC，你是不是也想趕緊進入RO的世界呢？以下將針對系統做更深入的介紹。

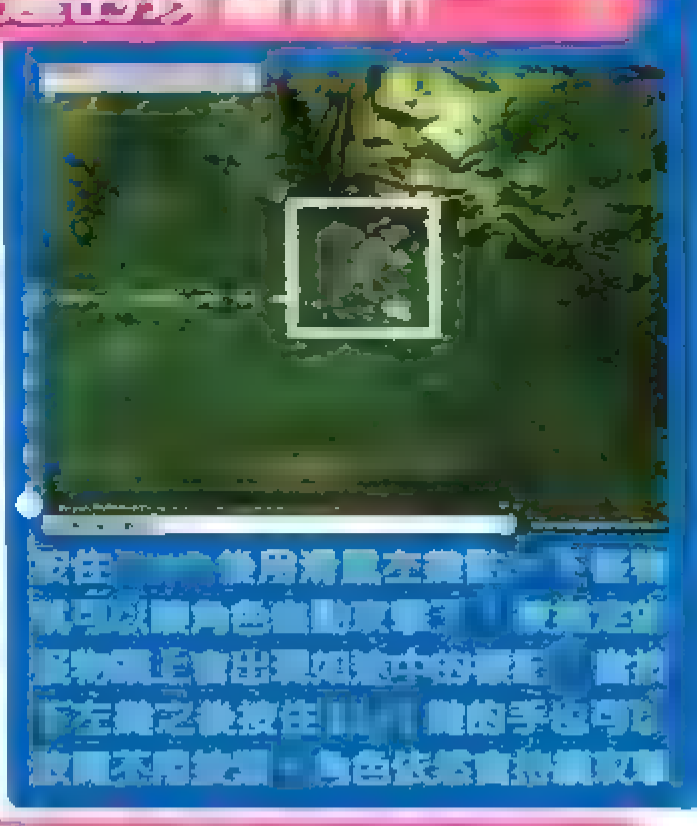

預定推出日


[illegible]年 7月

簡易的戰鬥系統

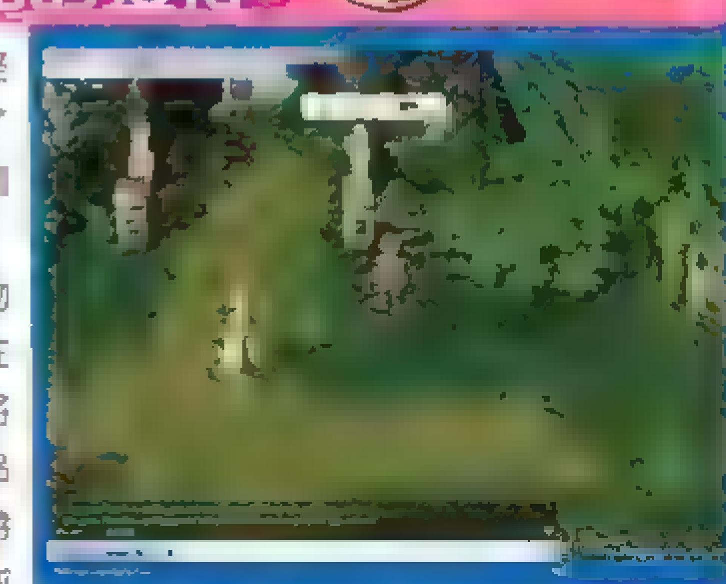
方便[illegible]的攻擊指令

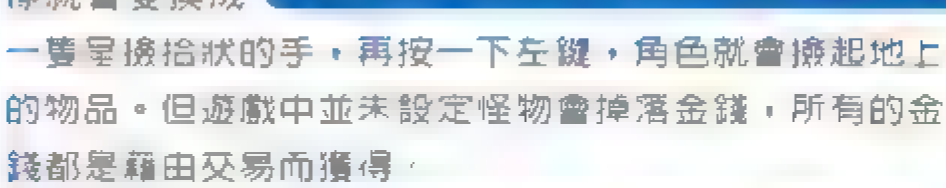
《仙境傳說》的戰鬥非常簡單方便，在城鎮外頭看到怪物，只要按一下滑鼠左鍵，你的人物就會自動走近怪物攻擊牠。不過有個更簡單的方法，就是在攻擊前先按住Ctrl鍵後再按下滑鼠左鍵點選敵人，你的角色就會一直持續地攻擊，直到打倒怪物為止。


按住[illegible]後用滑鼠左鍵點一下[illegible]就可以讓角色自動攻擊了[illegible]怪物頭上會出現如圖中的標記[illegible]下左鍵之後按住[illegible]鍵的手也可以放開不用按著，角色依然會持續攻擊

物品的獲得

當打倒怪物之後，除了[illegible]加在身上外，怪物所持的物品就會掉落在地上，這時將游標移到物品上頭的話，游標就會變換成




一隻呈撿拾狀的手，再按一下左鍵，角色就會撿起地上的物品。但遊戲中並未設定怪物會掉落金錢，所有的金錢都是藉由交易而獲得。

經驗值的分配

打倒怪物獲得的經驗值各有不同，但是如果有另外一位玩家與你同時攻擊怪物的時候，經驗值將會以你對該怪物的傷害比例而做分配。舉例來說，如果一隻怪的經驗值是100，自己單獨SOLO的話，毫無疑問所有的經驗值都是自己獨得，但是如果有別的玩家也加入攻擊，則該怪物的經驗值將會由原先的100提升至約110再加以分配，如果說自己對該怪物的傷害比例是60%，則玩家就會得到110的60%經驗值，也就是66，另一位玩家是造成40%的傷害，也就是得到剩餘的44經驗值，以此類推。在上面提到，如果有別的玩家一起加入攻擊的話，怪物本身的經驗值也會增加，目前所知是只要每多加一位玩家參與攻擊的話，則就會增加約10%的最大經驗值，不過也不是毫無限制的增加，也是有限定最大增加比例的。



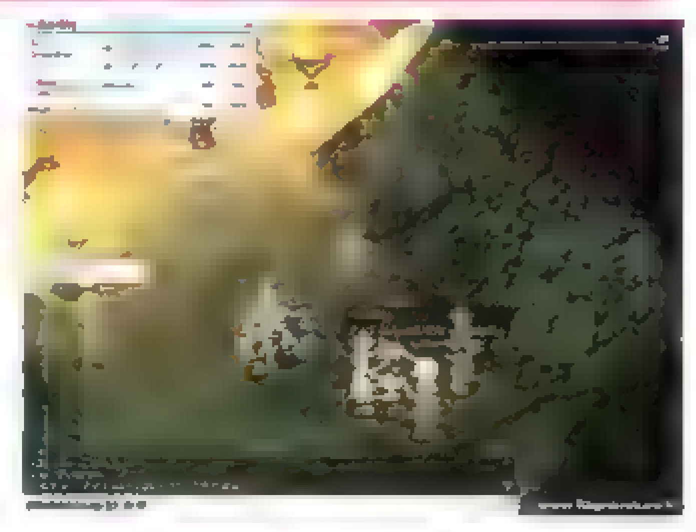

顯示無法拾取的訊息

掉落物品的分配

遊戲打倒怪物之後的物品雖然是掉在地上，但並不是每個人都能馬上撿拾，而是有一定的規則在。例如說打倒怪的物品掉出之後，只有打怪的玩家有優先撿拾的權利，未攻擊或並不是帶給怪最大傷害的玩家想撿拾的話，會出現類似無法撿取的訊息，只能等待一定時間之後才能，在這段時間之內只有那擁有"優先權"的玩家能將地上的物品撿起。這樣的方式有好有壞，最大的壞處就是會造成沒有攻擊的玩家在旁邊等著不勞而獲，在現今網路禮儀不成熟的環境下，難免會有這類的人存在。

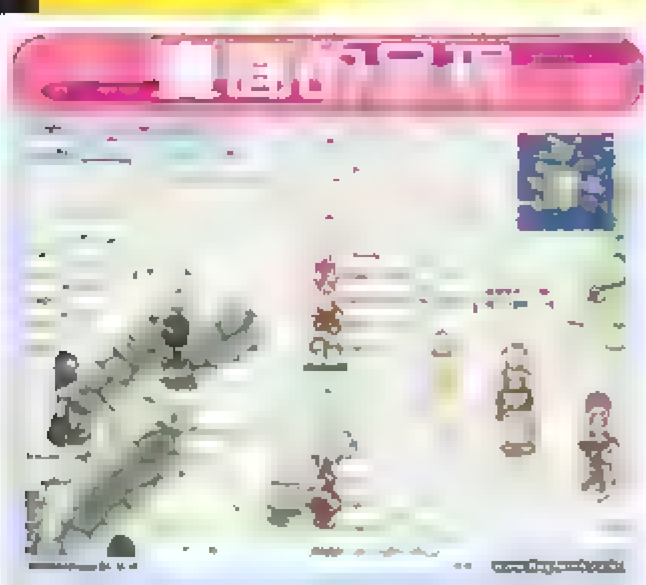
怪物的攻擊原理

遊戲中的怪物大致上可依攻擊類型分為主動、被動及不動三種類型。主動就是不管玩家有無攻擊，該怪物在畫面中見到玩家就會主動攻擊玩家，像"僵屍"這類的邪惡屬性怪物就是；被動是只要玩家不攻擊牠，牠就只會到處移動而不攻擊，但只要遭遇到玩家的攻擊就會反擊，遊戲中最可愛的"波利"就是屬於此類；不動則是停在原地動也不動的怪物，就算是被攻擊也不會反擊，這類型的怪物通常是初級玩家賺經驗值的好對象。但除了不動之外的主動和被動的怪物攻擊時都會有個特性，那就是牠們只會攻擊第一個攻擊牠的玩家，之後有其他的玩家攻擊牠也不會轉換攻擊目標，所以對於有老手帶的新手玩家來說是個福音。



但這也延伸出了一些問題，就是線上遊戲中常會出現的幫打問題(搶怪問題也是一大困擾)，由於經驗值的算法是看給予怪物多少的傷害而去分配該怪物的經驗值，所以往往第一個攻擊的玩家變成了其他幫打玩家的肉墊，而經驗值也少分了些。所以在《仙境傳說》的世界中，除非是認識或是組隊(Party)的玩家才會出現幫打的行為，不想招致其他玩家白眼的話，最好還是自己SOLO怪物吧！雖然這有點違背了線上遊戲"團結、合作"的美意，但遊戲總會有些玩家間的制約規矩存在，為自己也為別人多著想總是好。

使用方便的介面系統



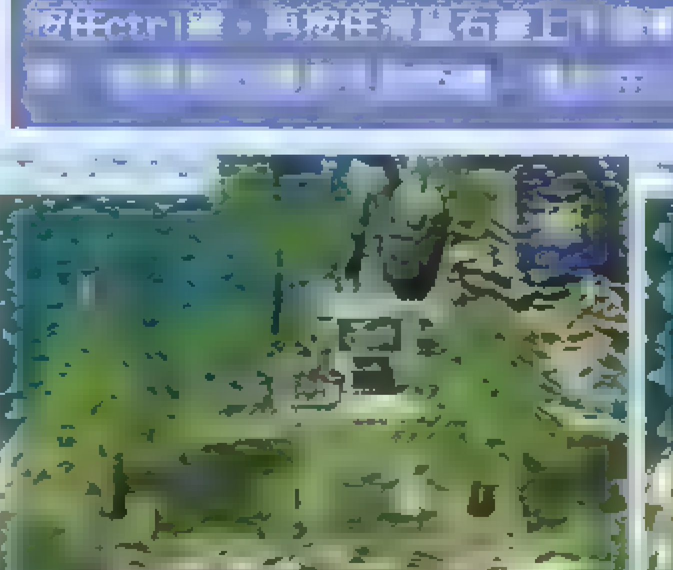
嘿～來個特寫吧！

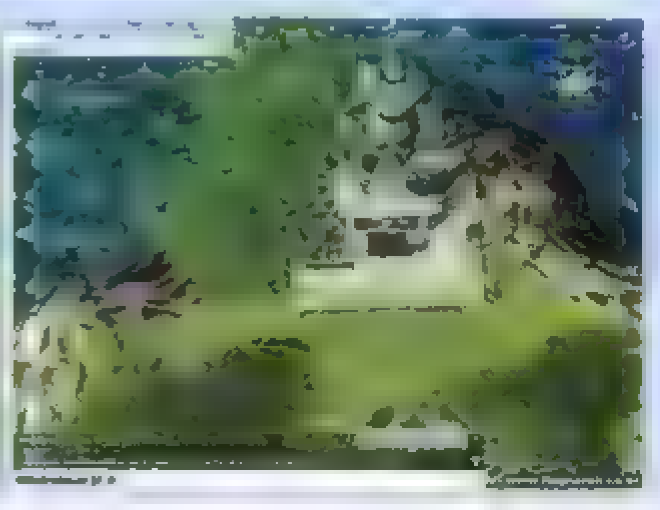
按住滑鼠右鍵左右移動，可旋轉地圖視角，快按右鍵兩次可以回復預設值。

[illegible]仰角，左右的話同樣轉視角，如果[illegible]角，就按住shift鍵再快按右鍵兩次就可以了

按住ctrl鍵，再按住滑鼠右鍵上[illegible]

《仙境傳說》不是只能提供一個毫無變化的遊戲畫面，它可以自由自在的調整像是畫面仰角、畫面遠近及旋轉視角，不用侷限說北方就一定是畫面的上方或是只能看固定的角色大小，高興的話來個帥氣的打怪特寫也是可以。





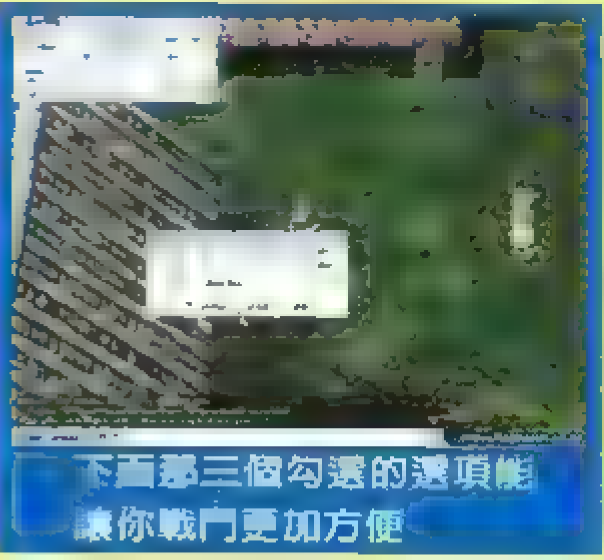
調整遊戲畫面的仰角

如果你有使用ICQ或是winamp這些軟體的話，一定對於可以隨自己喜好去更換這些軟體的面板而覺得很棒吧！《仙境傳說》的各個視窗面板也有如此的功能，讓視窗看起來更加地活潑生動，嫌別人做的不合自己的意，也可以自己動手製作自己喜愛的圖案，只要利用面板製作程式即可(不知道台灣官網會不會提供這個程式的下載呢？)。



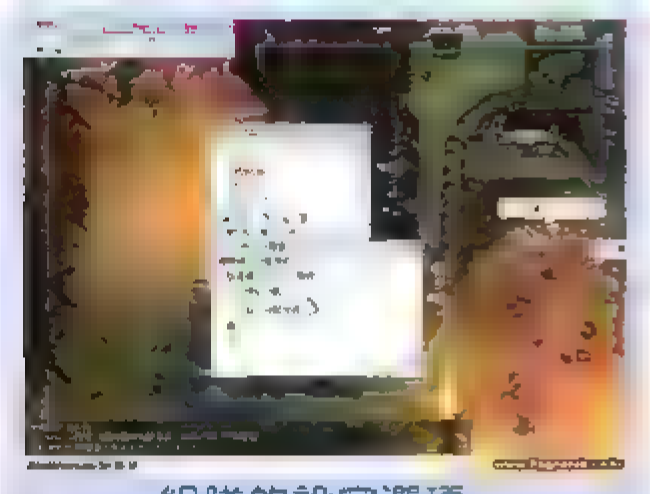
在這邊選擇想看的視窗面板

要更改視窗面板的時候，只要點選指令框中的"option"功能就打開調整視窗，找到Skin這一欄，按下右邊的箭頭就能選擇更換你放在遊戲資料夾裡頭的Skin資料夾內的面板，非常方便。其他的選項就是調整音樂和音效的聲音大小及開關。另外在功能選項裡頭最下方的勾選項目，是可以幫助你在戰鬥時更容易點選敵人、特技使用及撿取物品，只要勾選之後滑鼠游標不用移得很精準，只要控制在範圍內游標自己會往標的物移動，這時再按下按鍵即可，建議你通通勾選



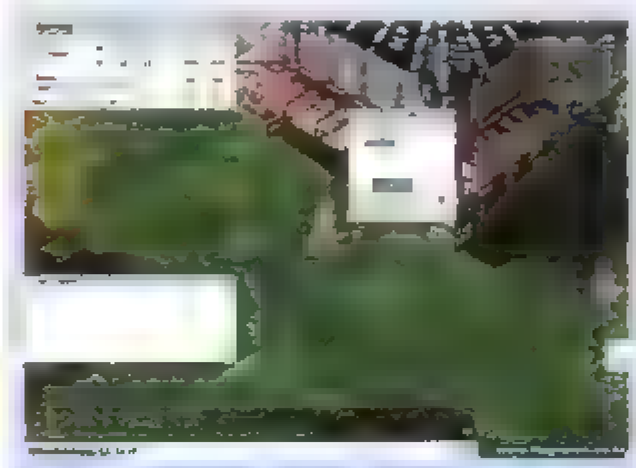
下面第三個勾選的選項能讓你戰鬥更加方便

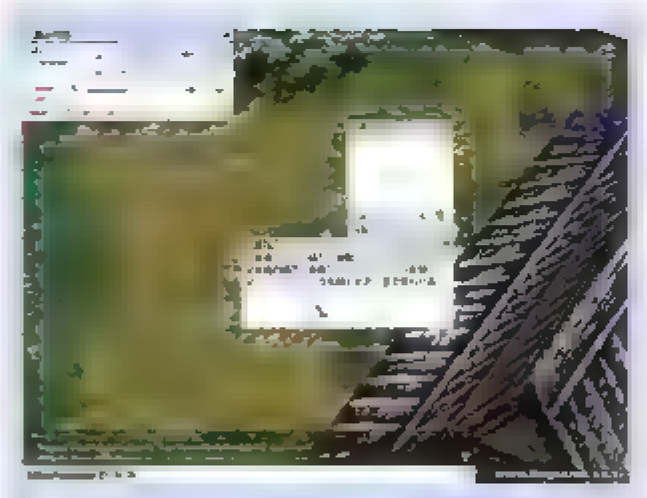
組隊的設定


組隊的設定選項

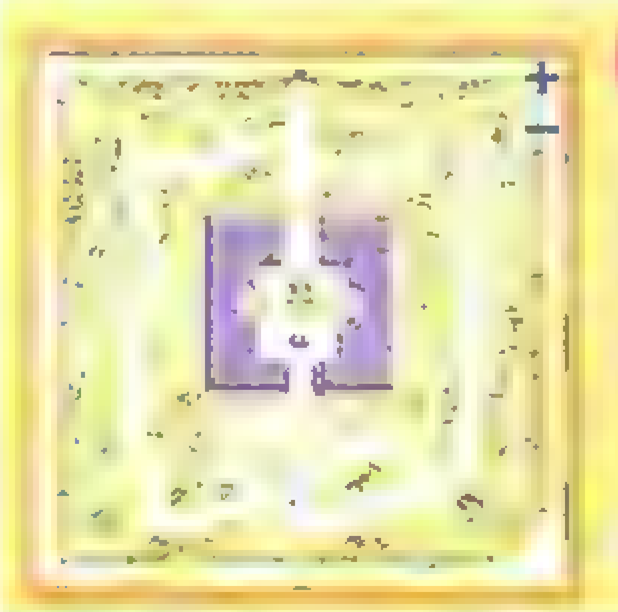
遊戲中可以允許玩家與別人組隊一起冒險，而在組隊時要注意一下經驗值分配的設定方式。第一種就是自己打自己賺的，而第二種就是公平的分配，這點也是比較具爭議性的方式。因為目前對於"公平的分配"還沒有一個公開的分配比例數據出來，所以有時候覺得打了很多，但經驗值卻沒加多少的情形也常見，所以目前對於組隊的設定都以第一種居多。而關於物品的分配方式比起經驗值的分配爭議更大，所以目前還未開放物品分配的功能。

而當你與別人組隊之後，在你的組隊欄中會看見隊伍的名單，而裡頭的成員各分別有不同的顏色顯示，這些顏色就是讓你在看小地圖時能一眼分辨出誰是誰，因為在小地圖上該顏色的亮點即代表該夥伴在地圖上的對應位置。另外，除了組隊，你還可以將好友加入好友名單裡頭，只要對方上線就能得知。


與隊友來個一對一親密談話


好友名單的一些設定

情報非常的小地圖



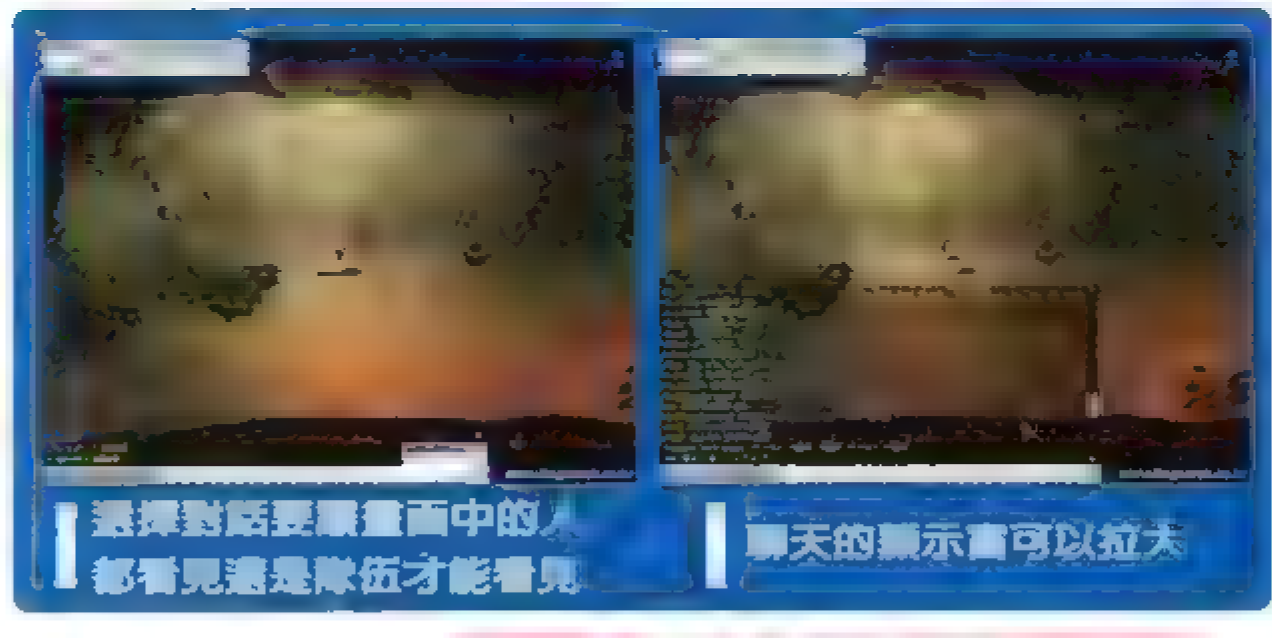
地圖的表現方式有三種，透明、半透明及不透明，玩家可視情形選擇，這三種表現方式的選擇只要按視窗中叫"地圖"的按鈕後就可切換這三種型態。地圖上的紅點為目前這地圖可通往別區域的位置，白色箭頭為玩家目前所在位置，+－號則是調整地圖的顯現解析度。


不透明和半透明的遊戲小地圖



聊天的方式

在畫面的最下方有一列橫條形的白框和半透明的顯示框，那個就是遊戲的對話框及對話顯示區域。半透明的部份為公共區域的聊天室，在下方白框鍵入文字就會在上方的半透明顯示區顯現。左下角較短的白色區域為密語功能，可以在此輸入朋友的ID，而所談話的內容就只有對方可以看見。右下角有兩顆按鈕，右邊的是可以切換對話顯示窗的大小，而左邊的按下後可以選擇談話內容要讓畫面全體都可看見，或是只讓同隊夥伴看見。


選擇對話要讓畫面中的人都看見還是隊伍才能看見

聊天的顯示窗可以拉大

自己來開設個聊天室吧！

歡迎進來我的聊天室一起聊天

建立聊天室

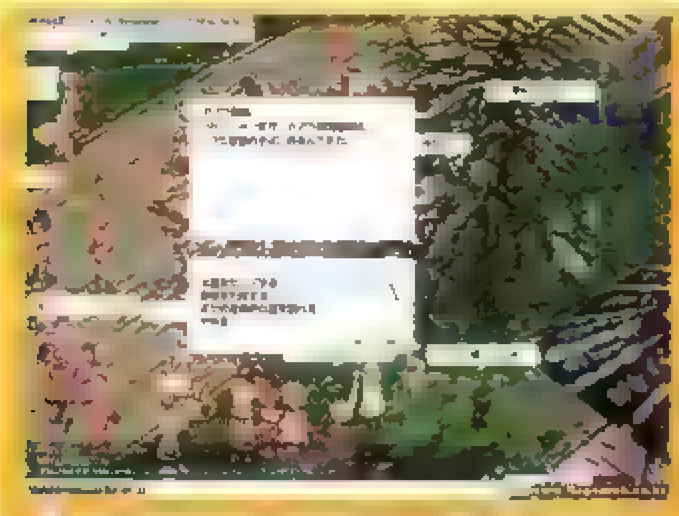
遊戲中提供玩家可以創立一個聊天室來邀請好友一同聊天，雖說一般講話畫面上的人都看得到，可是有一個密閉的空間能不受干擾的聊天不更好？在指令欄視窗中最左下角的指令就可以讓你開設聊天室！創立聊天室的手續會很繁雜嗎？不會的，只要填入聊天室名稱、設定一下聊天室的人員上限及選擇是不限定對象的公開聊天室或是只限私人的非公開聊天室，非公開的話再設立一個進入聊天室的密碼，之後按一下OK就大公告成了，非常方便吧！

你方便的好鄰居——卡普拉會社

遊戲中在每個城鎮都會有一位或一位以上的"卡普拉職員"為玩家服務，她們的服務內容為何呢？最重要的就是儲存點的記憶和倉庫的提供。當你由一個遙遠的城鎮千辛萬苦走到另一個城鎮時，如果之後因為一個不小心而死的話，那不就還得要重走一遍了，所以在到達一個城鎮時，別忘了找"卡普拉職員"儲存一下再去冒險，萬一不小心的話就會直接從你儲存的地點復活。而倉庫的使用則是存放身上多餘的物品，免得它佔據了空間及載重量，倉庫最多能儲存50個物品。



◀各個城鎮的"卡普拉職員的人物圖像都不同，你比較喜歡哪一個呢？







清晰明瞭的交易系統

遊戲的交易方式非常簡單，不需要輸入任何指令，只要在想交易的人身上按右鍵就會出現一個視窗，第一個就是與對方交易。交易時左邊的視窗就是自



物品的交換視窗

己要與對方交易的物品放置欄，右邊就是對方的，交易時請記得看清楚物品個數和金額對不對再按OK，以免受騙上當。除了交易之外，其他的指令依序為將對方加入好友名單、與對方一對一交談及不接受對方的任何訊息。

另外遊戲中的一個最大特色——露天商店，它有別於一般遊戲要購買物品都得向NPC商人購買才行，由商人這職業所開設的露天商店是能以更便宜優惠的價格購入物資的最好管道。看到城鎮或一般野外看到有玩家頭上冒著錢袋的符號就知道這是一家營業中的露天商店，只要朝錢袋符號按滑鼠左鍵兩次就可與之交易。交易時只要將所要購買的物品由左方"櫥窗"內按左鍵點選後不放拖



露天商店的交易流程，鍵入數量後檢查無誤就可以按下購買鍵了

曳到右下方的購買視窗，然後鍵入購買數量，最後看清楚身上是不是有足夠的金錢支付後按購買就OK了。

不過這邊要提醒一點，有些惡德商人會故意用較高的賣價唬弄玩家，例如在還未進入商店時看他打出的價格是一個價，但進入後看到的賣價卻提高許多，這就是利用人們不注意的心理所設



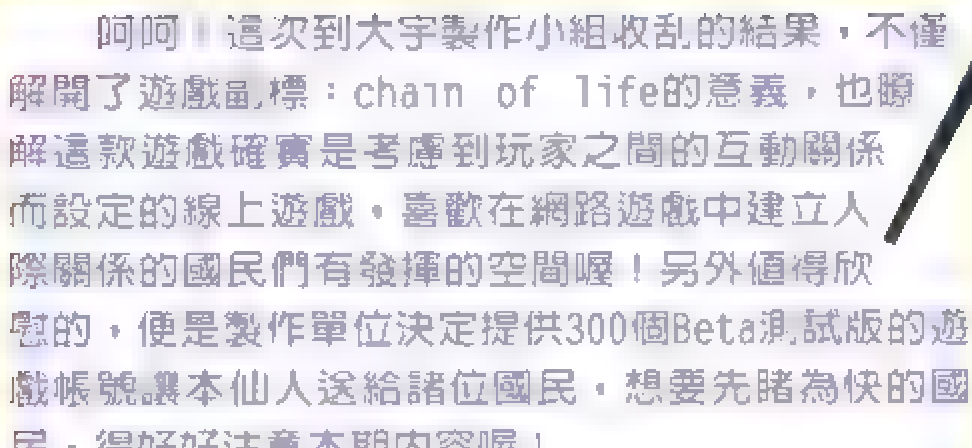
熱鬧的市集，每個城鎮都幾乎會有個商人特別集中的地方，那地方通常是復活點

下的購買陷阱。目前最常見的就是紅色藥水的購買糾紛，正常市價是16元，但進入後仔細一看才發現賣價高達161元，由於個位數的1會看不清楚，粗心的玩家往往就因為這樣而上當，購買時多留意。



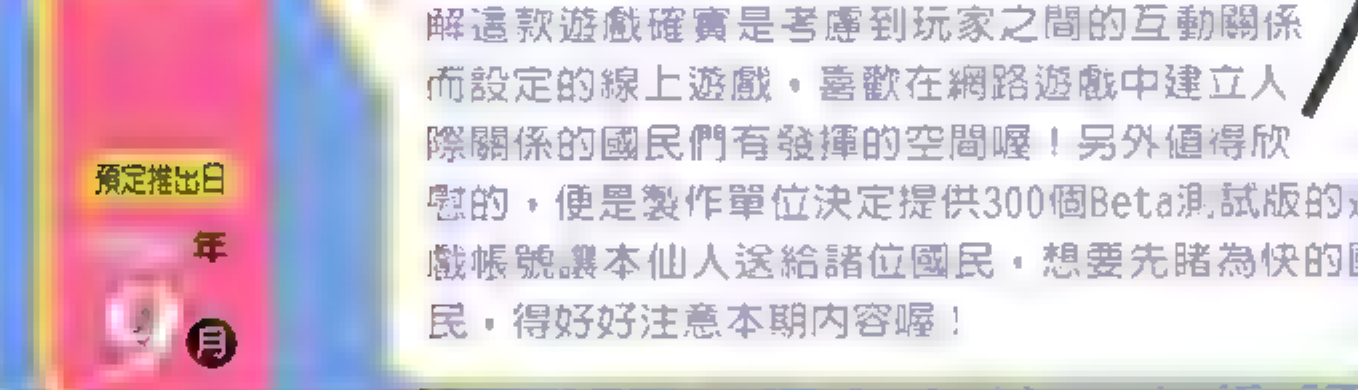
買賣時切記先看清楚價格，別因為粗心而虧大

文中諸多名稱是目前[illegible]上[illegible]的譯名，[illegible]本的譯名[illegible]為主。由於[illegible]目前[illegible]，且[illegible]，故文中內容及[illegible]上市時會有些許不同，一切以[illegible]為主



軒轅劍online

- 研究製造所：大宇資訊
- 販賣流通所　大宇資訊
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 私[illegible]



預定推出日
年
9月

呵呵！這次到大宇製作小組收乱的結果，不僅解開了遊戲副標：chain of life的意義，也瞭解這款遊戲確實是考慮到玩家之間的互動關係而設定的線上遊戲，喜歡在網路遊戲中建立人際關係的國民們有發揮的空間喔！另外值得欣慰的，便是製作單位決定提供300個Beta測試版的遊戲帳號讓本仙人送給諸位國民，想要先睹為快的國民，得好好注意本期內容喔！



眼尖的玩家也許已經注意到，在《軒轅劍online》的副標是一段英文字：chain of life，而這段英文正是《軒轅劍online》的最大特色："人際鏈"。據製作小組所言，人際鏈[illegible]的特質而設定的，為的就是讓玩家可以在遊戲之中建立起有如真實社會般的人際關係，進而產生各種更實際的互動；讓玩家們不再只是一般的練功夥伴或工會中的會眾關係等經由利益產生的現實關係，而是友情、愛情、親情等真實人際情感的實體化(本仙人認為，這對網路遊戲中喜歡找公或婆的玩家而言，總算可以有個名正言順的名份了)。



建立人際鏈的優點

當玩家在《軒轅劍online》中建立了完整的人際關係鏈後，除了可以滿足玩家對社群概念的各項需求外，還由於遊戲中有"合體技"的概念，玩家可以藉由不同的人際關係來學得不同的技能，如情侶合技、親子連續技等，讓玩家有實際上的利益回饋，促使玩家積極建立人際關係。另外只要有建立起關係，玩家都可以經由好友名單來互通訊息，可說是相當便利的設計。

如何建立人際關係

關係的建立其實非常簡單，玩家只需要擁有下列物品，再把該樣物品給予想要建立關係的人就可以了，如果你不想跟某個人建立關係就不要隨便收人家的東西喔。

關係建立表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
親　人	族譜	記載家族成員的書卷	….需要特別說明嗎??
師	頭冠，簪子	男用頭冠，女用簪子	古人成年禮，男束冠，女及笄
徒	束脩	肉乾	取自於論語
愛　侶	同心結	打了同心花的中國結飾品	取自蘇小小歌，無物結同心，煙花不堪剪
朋　友	薄酒	淡而無味的酒	取自一壺濁酒喜相逢，君子之交淡如水

關係等級表

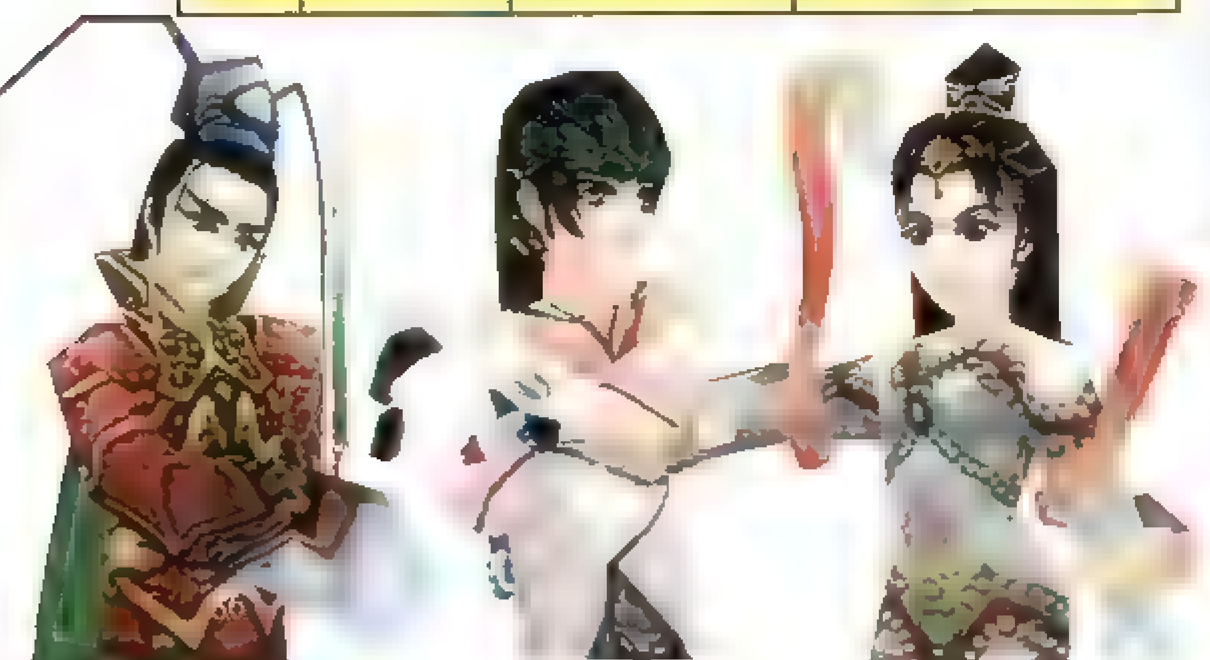
[illegible]一開始建立關係時等級都是一，隨著信任度提昇等級也會提昇

關係	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
親　人	賓	禮	篤	嫡	血	親
師　傅	攜	協	敦	重	信	忠
徒　弟	望	秉	敬	慶	悌	仁
情　侶	惠	戀	牽	約	誓	愛
朋　友	緣	竹	誠	摯	盟	義

玩家可以藉由之間的信任度之上升來提昇關係等級。信任度的提昇有三種方法：

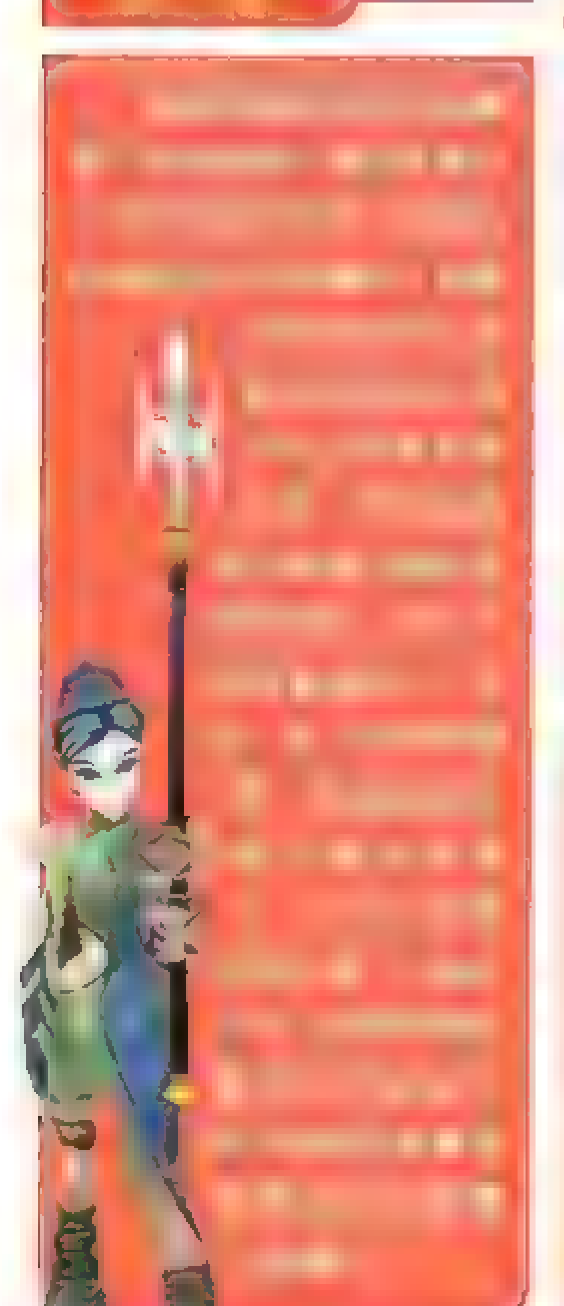
1. 玩家之間組隊的時間長短。
2. 玩家組隊時所砍殺怪物的數量及等級。
3. 玩家組隊時所完成的特殊任務。

不過要先行建立關係，之後關係之信任度才會開始上升喔！



與已建立關係的玩家組隊之好處

具有各種不同的關係之後，玩家在組隊時就會出現各種有趣的互動，在此為玩家列舉2項做介紹：





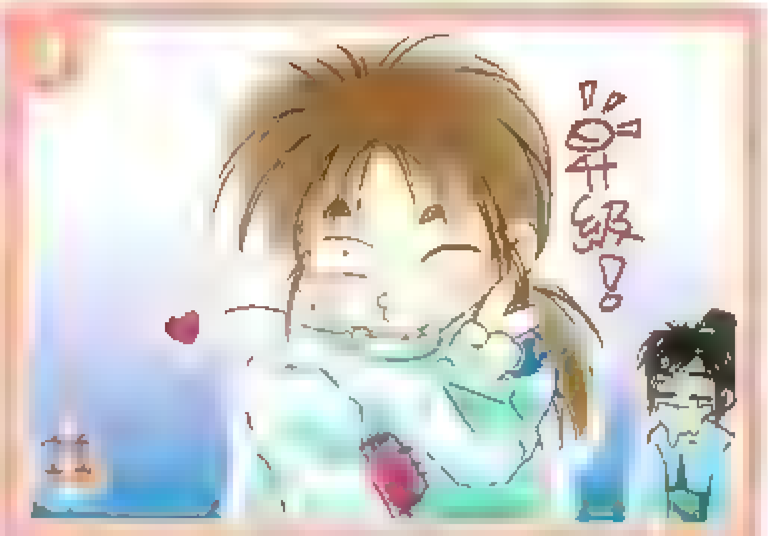
跟等級超過自己10級的玩家組隊時是分不到經驗值的。



跟師傅一起去冒險，就可以有經驗值了，也有人照應。



找個強有力的玩家，拜他為師吧！



師傅也可以獲得額外的嘉獎喔！

情侶







先送個東西給你的意中人，跟他告白。

情人危急時，英雄救美了！



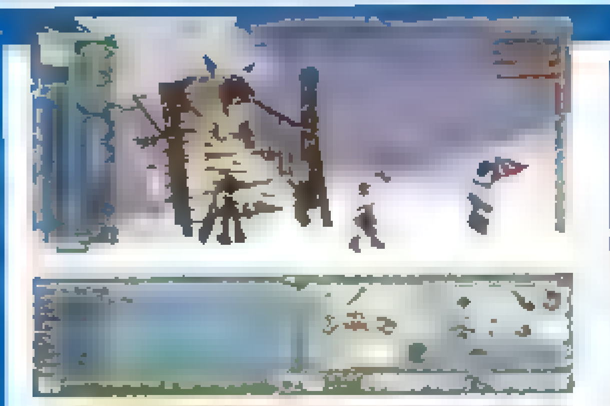


跟情人一起組隊時，情人的鼓勵是力量的泉源喔！

為愛痴狂，化悲憤為力量吧！

組隊時各職業的任務分配

由於遊戲中將有[illegible]職業，而且具有[illegible]，因此[illegible]下面介紹各職業的特性[illegible]解說組隊時各職業的任務分配

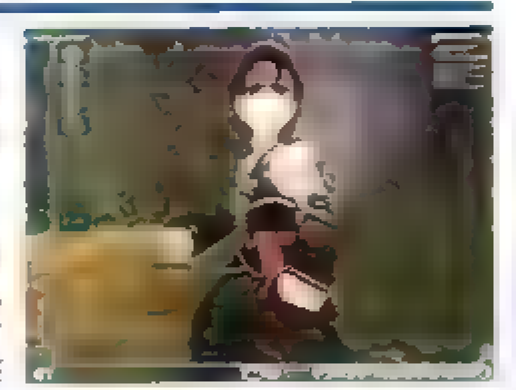


劍客



劍客在攻擊力及速度上都有不錯的表現，但是防禦力則略顯薄弱，所以在隊伍中較適合打帶跑打游擊的工作，並適時幫助大家回復體力，是一個攻守俱佳的輔助好手。

武術家



武術家是靠體力混飯吃的，同一個等級時，武術家的生命力總是比人家多，皮也比較厚，所以是隊伍中的最佳擋箭牌，再配合增加防禦力的法術，武術家的主要工作就是引開敵人的攻擊，讓隊友能放心攻擊。

魔刀客



魔刀客的攻擊力遠超常人，所以是隊伍中攻擊主力之一，但是速度慢卻是其致命的缺點，所以隊伍陣中最好還要有魔刀客以外的攻擊手來輔助攻擊，以補足魔刀客攻擊速度慢的缺點。

刺客

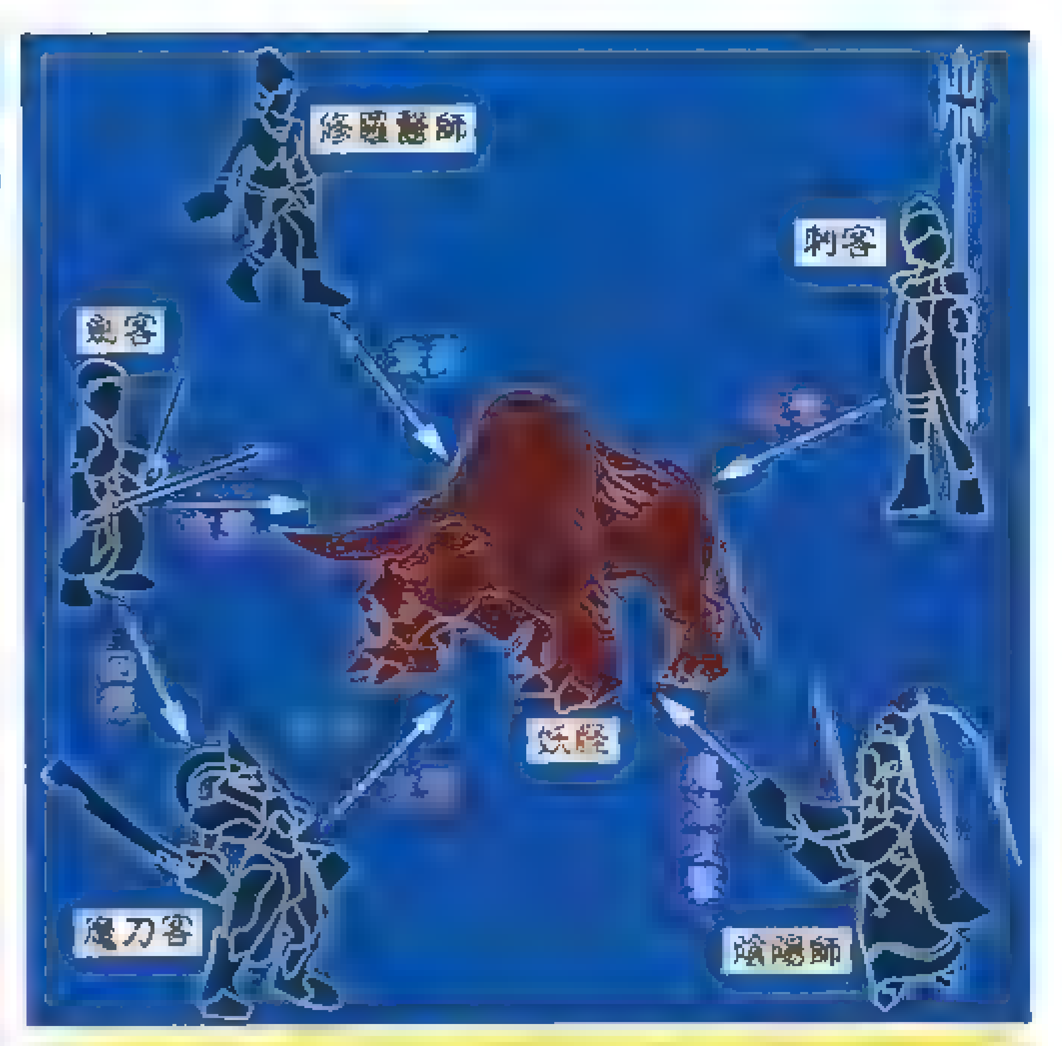


刺客是項孤獨的職業，其大多數的技能在團體作戰中幫不上什麼忙，但至少不會成為其他隊友的負擔，所以刺客是隊伍中存活率最高的，若善加利用其放冷箭的技能，刺客也可以有效地協助隊友戰鬥。

修羅醫師

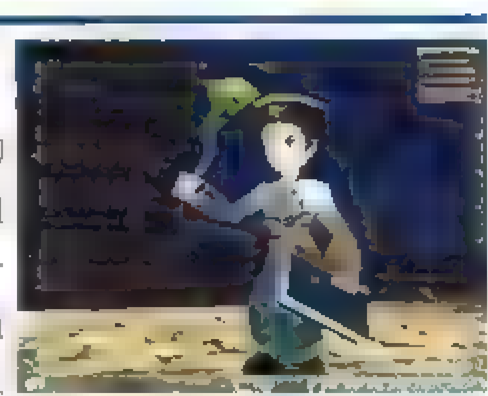


修羅醫師也是個適合孤獨的職業，不過他也有一些技能可以替隊伍幫上忙，如使敵人衰弱、擾亂敵人等的法術，讓隊伍可以更加順利地攻擊敵人，甚至可以讓敵人中毒，一點一點的減少生命力，以加速殲滅敵人。



火力型隊伍之戰鬥任務分配

陰陽師



具有最強大的魔法攻擊力，因此陰陽師自然是成為隊伍中的魔法攻擊主力，先用範圍性的魔法清掉小嘍嘍，再用強力的單一目標之魔法專打大頭目，是隊伍中不可或缺的角色；但是，強大的攻擊力也往往成為對手攻擊的首要目標，而常面臨法力不足的窘境也是陰陽師必須克服的弱點。

藥師



完全輔助性質的職業藥師，雖然沒有強有力的戰鬥能力，但是會補血的藥師卻是隊伍中最受歡迎的角色，有了藥師將會讓隊友得以無後顧之憂地進行戰鬥，但是補血的動作往往會令怪物為之憤怒，所以得請其他隊友保護藥師，不要失去免費的自走補血包。

祭符師



會召喚符鬼又會些許攻擊法術的祭符師，在隊伍中則不用再依靠符鬼，藉由眾多的輔助性魔法來提升隊友的能力，讓隊友發揮更大的能力，會比單一的符鬼更有幫助，但如果能召喚出等級高的符鬼，也可以協助隊友進行戰鬥，甚至成為更有效的肉盾。



平衡型隊伍之戰鬥任務分配

祭狩師
陰陽師
藥師
妖怪
修羅醫師
武術家

魔法型隊伍之戰鬥任務分配

神魔異事錄

收集各種稀奇古怪的怪物一直是《軒轅劍》系列的傳統，當然《軒轅劍online》也不能例外，遊戲中將採用《軒轅劍參》的"神魔異事錄"系統。

在軒轅劍online中，每位玩家的身上都有一本神魔異事錄，在野外或是迷宮中出現的怪物，身上也都會有"神魔異事殘卷"記載著怪物自己的資料：玩家只要將怪物打敗，就有機會得到該怪物的"神魔異事殘卷"，而獲得難易度會隨著怪物的稀有性而不同。玩家也可以將自己的記事與同伴交換，甚至還有NPC會要求你幫忙收集喔！



◀初遇英招後展開戰鬥



◀苦戰後終於獲勝



◀可收集到英招的神魔異事殘卷



異域狂想曲

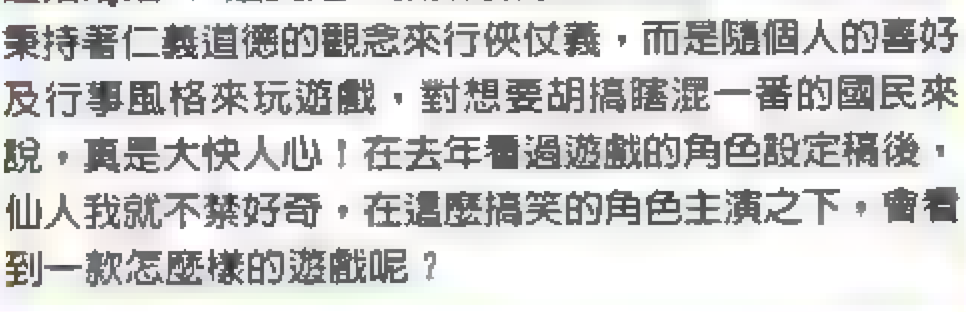


▶研究製造所：奧汀科技　▶販賣流通所：奧汀科技

▶遊戲類型：角色扮演　▶科技需求：PII-300、64MB RAM



預定推出日 年 9 月



哇哈哈哈...這真是一款顛覆傳統的遊戲！玩家不用再秉持著仁義道德的觀念來行俠仗義，而是隨個人的喜好及行事風格來玩遊戲，對想要胡搞瞎混一番的國民來說，真是大快人心！在去年看過遊戲的角色設定稿後，仙人我就不禁好奇，在這麼搞笑的角色主演之下，會看到一款怎麼樣的遊戲呢？

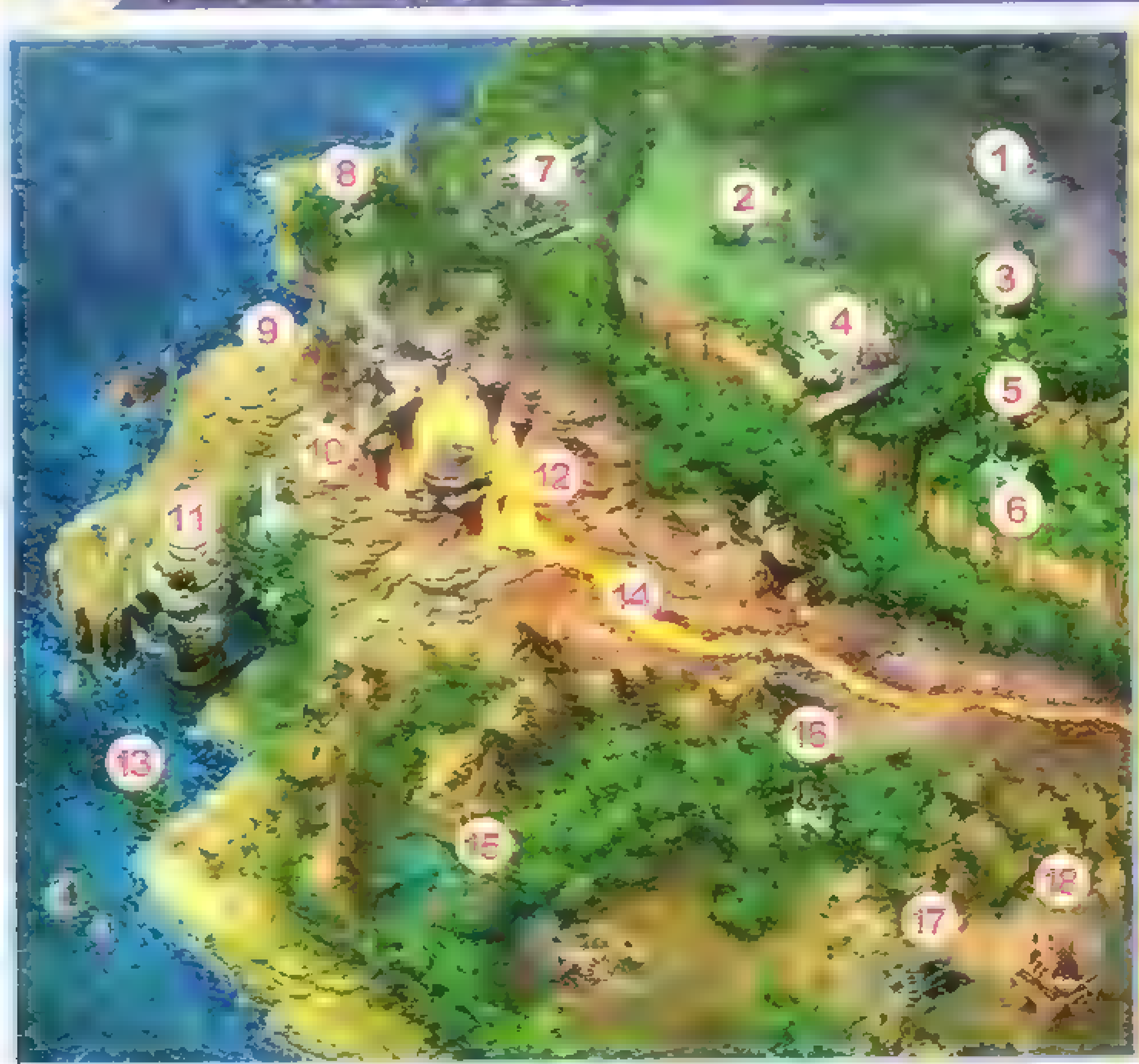
愚者與騙子

年輕的騙徒傑瑞，是個少數身為流亡者，卻能夠在"愚者的板塊"這塊土地上四處穿梭、通行無阻的人，他仗著其三寸不爛之舌到處行騙，讓整個愚者的板塊上的受害者不斷增加...

當一個極秘密的情報輾轉傳入傑瑞耳中時，他便知道，能夠改變其一生的目標出現了！傳說中的大賢者"海恩．歐雷納"之最後遺作"愚者日誌"在失蹤了100年後，終於又再度被發掘了！這本消失百年之久的古書，有著數不盡的傳說，許多人都相信其裡面蘊藏著大賢者所遺留的強大力量，但到底是什麼力量，則眾說紛紜...

但是傑瑞對於愚者日誌的眾多傳說並不感興趣，他在乎的，只是如何把這本書弄到手，再利用這本書去大撈一筆～然而，他卻不知道其命運將會因為這本書而掀起一連串巨大的波濤。

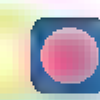
遊戲世界觀



《異域狂想曲》的整個故事發生在"愚者的板塊"這塊大陸上。光聽名稱，可能會認為這是一個集白爛及愚蠢於一體的地方；如果你這樣想的話，那就"沒"錯了！這裡正是個充滿各種瘋狂的幻想、無限的驚奇及難以想像的白爛和愚蠢的怪異世界，這裡沒有時代的區分、也沒有迂腐單調的觀念或法規，有的只是各種沒有什麼不可能發生的新奇事件。

地圖對應地點

1. 流亡者之家
2. 破碎丘陵
3. 結晶的祭壇－紅
4. 惡夢的間隙
5. 巨石面
6. 結晶的祭壇－白
7. 無盡之都
8. 雨衣生化研究所
9. 尋寶者海灘
10. 悔恨之塔觀光協會
11. 悔恨之塔
12. 燃燒之淚
13. 仰望森林
14. 熱流河岸
15. 玻璃沼澤
16. 結晶的祭壇－藍
17. 鏽與鐵的花園
18. 薔薇城



組織團體及流亡者

在"愚者的板塊"中沒有國家的概念，取而代之的是許許多多稀奇古怪的組織團體，從專門搞些低級小破壞的俱樂部，到全部成員都是1.5釐米厚度的紙板所構成的兄弟會，更不用說還有見錢眼開的騎士團、自認正義的變態戰隊及常搞飛機的生化研究團體等等。



這些組織團體都有其獨自的特色，在他們各以自身的行為模式運行之下，整個世界無時不刻都有各種怪誕、新奇和白爛的事情發生。



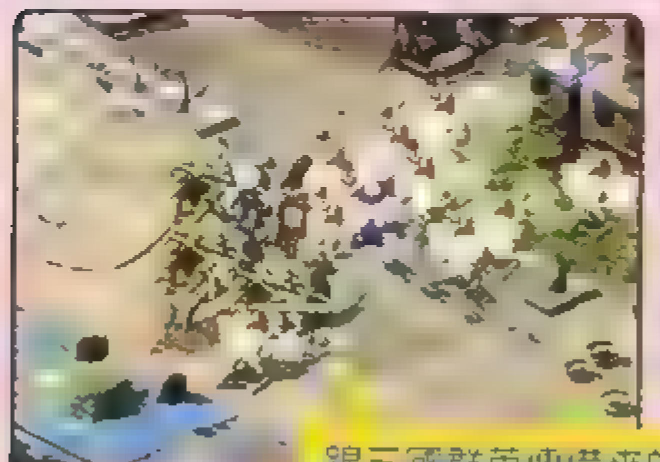
由於組織林立，因此"愚者的板塊"的每個人大都有所屬的組織，而其組織規模之龐大與其在組織內的階級高低，代表了這個人在這世界中的身分與地位，也因為如此，沒有所屬組織或脫離組織的少數人，便容易遭受到他人的排擠與藐視；他們沒有身分沒有地位，甚至連僅有的尊嚴都被剝奪，於是這群被稱做"流亡者"的人們，只好離開群衆，到荒蕪的廢墟之地重新開始他們的生活，而我們的主角傑瑞正是其中之一。

遊戲特色

製作單位宣稱，他們將要讓《異域狂想曲》成為一款與衆不同的遊戲，那這遊戲有何特色呢？以下我們就來瞧瞧吧！

違反常理的奇特世界

愚者的板塊不同於一般的世界，是個充滿了各種怪奇的狂想世界，在這裡生活的人及他們的所作所為，全都超乎一般人的想像和理解範圍；在這裡可以看到中古時代的騎士大戰未來的生化怪物、自稱正義的超人戰隊痛扁狡詐的中國奸商，甚至還有專門吃素的僵屍和吉娃娃版的地獄犬搶地盤！在《異域狂想曲》中隨時都會有令人捧腹的發現，不論是對話、事件、角色的造型和個性、甚至連戰鬥中使用的招式等，絕對都出乎你的意料之外！想要理解並瞭解這個遊戲的劇情，就得將平常的思考模式拋在腦後，盡情去體驗這個與衆不同的奇異世界吧！



跟三國群英傳借來的武將和士兵哦！

多元化的遊戲解謎方式

在愚者的板塊上，每個NPC(非玩家角色)不再只是為了告訴主角情報和指路而存在，他們都擁有獨自的個性，有些人被困擾纏身、有些人對你滿懷敵意、還有些人會有一些奇怪的嗜好，不再是用來裝飾的活動傳聲筒。要幫助他們、戲弄他們，甚至從中撈些油水，全都看你如何與他們應對；不過要是惹火了他們，就有得好受了！



會跟在身邊轉來轉去的死小鬼

在《異域狂想曲》的世界中，你可以用喜歡的方式去解決任務，當然依照解決方法的不同，所獲得的報酬和事件的結果也會有不同的差異。舉例來說：假如你需要一副特殊的假牙，而持有者是一個惹人厭的糟老頭，他死都不願意交出口中的假牙時，該如何是好？這時可能有下面的選擇：

- 1.去找一副金假牙和他交換
- 2.告訴他你是一個職業的牙科醫生，願意免費幫他洗牙
- 3.騙他的嘴，趁他大笑的時候拔走他的牙齒
- 4.直接殺了他再把假牙奪走

因此遊戲中解決問題的方法往往不只一種，要如何就看玩家本身的喜好啦！

戰鬥是為了勝利而非殺戮

在戰場上和敵人短兵相接時，除了拿出武器上前砍殺之外，還可以有別的選擇！善用每個角色的個性與特性，便有機會利用三寸不爛之舌來改變整個戰局。例如用恐嚇威脅的口吻，讓敵人害怕而逃跑；不停的激怒敵人，讓對方發狂而失去原有的理性，甚至還能用人生大道理去說服敵人幫忙我方戰鬥！有時使用女性角色向好色的敵人撒嬌時，甚至還可以獲取回復生命的道具喔！不過"水能載舟，亦能覆舟"，如果對敵人說出了不該說的話，那有時可能會造成反效果，所以話在說出口時要先經思量喔！



百萬大軍哦！

除了用來打倒敵人以外，我方角色在戰鬥中所使用的特技，有些還擁有其他特殊的功用，如移開擋路的路障、破壞龜裂的牆壁或點燃火炬等，只要能有效利用這些特技，就可以通過某些場景內的各種障礙，甚至還可以發現秘密區域，找到特別的稀有寶物喔！



格鬥指令輸入
破壞力數倍

主要角色介紹



Lynn 琳

隸屬於快遞中心的A級快遞，擁有遠超常人的腳力和反應力，不管是什麼貨物皆能比預定時間更早送到。個性開朗好動，非常喜歡追求刺激和速度感，因此經常主動去尋找麻煩，讓周圍的人頭痛不已；此外她還是個裝模作樣的高手，只要撒嬌起來，沒有任何人能夠得過她，是傑瑞唯一的天敵。

Fraud 弗萊德

不屬於任何團體，在世界各地遊走，是個只要有錢什麼事情都幹的人（從殺人放人到幫忙帶小狗），天生擁有特異的體質，能夠自在改變部分身體的構造及型態，因此擁有"瘋狂變色龍"的異名。另外因為體質的關係，造成他有嚴重的人格分裂傾向。

Jerry 傑瑞

靠著詐騙他人過活的職業騙徒，既精明又狡猾，絲毫沒有榮譽心及正義感，做什麼事情都是隨性所致。由於不喜歡受到各種條規拘束，因此沒有加入任何組織團體，自認是孤獨的一匹狼。年紀雖輕，但卻擁有許多的生活歷練，在世界各地也結交了不少好友和仇人。

Philippe 菲利普

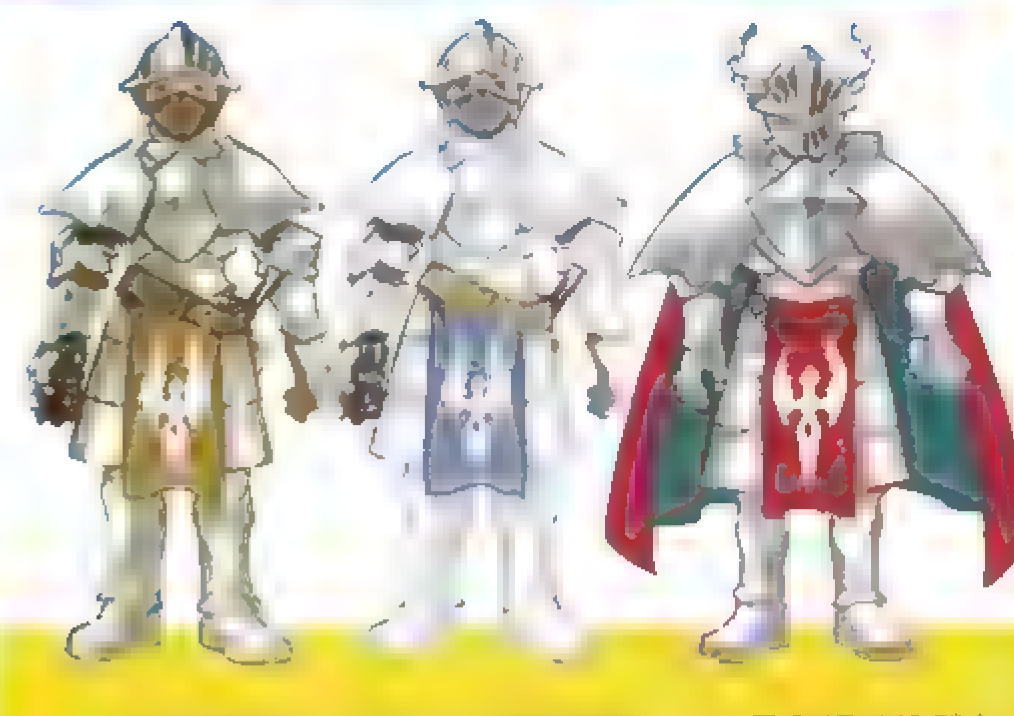
極度貪婪的科學家，曾是生化工學及機械工學的權威，不過由於[illegible]，於是[illegible]自己的身體來進行了實驗，結果就變成了現在的白痴樣，頭頂上的[illegible]可以隨意打開，[illegible]拿出來玩一下囉！個性[illegible]，擁有[illegible]的思考和反應能力，因此[illegible]、難以溝通，唯有傑瑞能夠和他交談。

潘朵拉·伊達

具有特殊血統的伊達家族後代，靠著祖傳的"支配學"及家族中強大的財力，建立了只有女性的"成人國度"，更統治了愚者的板塊南方的"枯萎薔薇區"，成為全愚者的板塊無人不知無人不曉的女王。其性格高傲、自大，目中無人，而且還是超強的女性至上主義者，認為男人只是[illegible]的消耗品。

極秘！怪奇組織一覽

渾沌之光騎士團



"愚者的板塊"主要的治安維持組織之一，具有相當的武力，全部成員都穿著如中古世紀般的騎士鎧甲，由騎士團長雷歐納德帶領著，在"愚者的板塊"各處維護治安與和平；但其行事非常勢利，凡事皆以組織的利益為主，讓人懷疑他們是維持治安，還是在幹黑道？



渾沌之光騎士團的團長，擁有豐富的戰鬥經驗和精明的領導能力，帶領著渾沌之光騎士團，解決"愚者的板塊"上的種種治安問題，但通常都要求收取相當高的保護費，所以並不會特別受人歡迎。

雷歐納德

熱血戰隊



熱血戰隊是為了對抗邪惡的假面俱樂部而組成的正義組織，全部成員僅有 5 名，通常神出鬼沒、行跡不定，目的是阻止假面俱樂部的種種惡行；但是他們卻對於自己受到世人異樣的眼光感到困惑。



熱血戰隊的隊長，擁有高強的熱血及極強烈的正義感，認為正義就是力量、正義就是一切！只要是違背了他所"認定"的正義，就絕不饒恕。非常痛恨假面俱樂部，將之視為邪惡的象徵，並誓言將他們完全消滅。



熱血戰隊的隊員之一，具有高人一倍的勇氣，不論碰到任何狀況，都展現出天不怕地不怕的氣魄，但實際上只是個不自量力的笨蛋罷了。認為自己是傳說中的勇者，對於膽小的人感到不屑及唾棄。



熱血戰隊的隊員之一，深信友情勝過一切，並認為團結就是力量，只要結合眾人的友情，就能夠對抗任何困境！是個願意為了朋友兩肋插刀的人，因此想也知道他非常好騙...



熱血戰隊中唯一的女性隊員，崇尚各種形式的愛，友愛、純愛、情愛及性愛　相信愛能消滅邪惡，更能感化人心，因此到處散播她所認為的愛，希望能夠改變世界。



熱血戰隊的隊員之一，堅信人因夢想而偉大，因此成天作夢幻想，來沒有實際去實行過，是個徹徹底底只說不做的人。對愛 Pink 抱著特殊的感情，經常把她當作自己妄想中的女主角。

假面俱樂部

在愚者的板塊各處搞低級，破壞的無聊組織，而他們的意圖和目的，都是個永遠無法解開的謎。

一般會員

假面俱樂部中階級最低的會員，會員資格的需求不高，只要有意願的人都可以入會。一般會員主要是負責執行比較簡單的任務及組織內的各種打雜，外型是依照蜜蜂的造型所設計的，所以會有種令人難以形容的嫌惡感

高級會員

在俱樂部內已有一定程度的貢獻或付出了更多會費的會員，就可以晉升為高級會員　此時不但能夠享受更多的會員權益，還可以換上蚊子造型的高級（？）服裝。高級會員主要是負責比較有難度的任務和教育一般會員

VIP 會員



除非家人有權有勢，或者不小心完成了某項重大任務，否則一般人沒有辦法成為 VIP 會員的．不過只要成為了 VIP 會員，就可以享受最高級的會員權益及優惠，而且服裝也將換成帥氣的蜜蜂造型喔！VIP 會員主要是執行較重要的任務及聊天打屁。

幹部

如果盡力得到了俱樂部的肯定，並且也願意為俱樂部奉獻一切，那麼將可以成為令人稱羨的俱樂部幹部！不但可以享受所有會員能享受到的權益，更可以獲得"教副"會員的資格，不過相對的，也必須遵守更嚴格的規則和接受更多更艱難的任務。

交通英雄



研究製作所　光譜資訊	販售代理商　光譜資訊
遊戲類型　模擬	科技需求　未定P III 500、64MB

塞車！塞車！不停的塞車真是令人感到抓狂啊！如果我是交通部長的話，我一定要好好的規劃王國的交通，好讓國民們從此遠離塞車之苦。不相信我的能力？沒問題，你就看看我在交通英雄中如何整治都市的交通吧！交給我就不會有問題的啦！

[illegible]小尼，你自己開車亂闖紅燈、隨意在紅線停車、沒事就違規右轉、還時常超速，我看只要除掉你，安德烈斯的交通就會變好了啦！

解決 混亂交通的最佳解答？

交通英雄是一個以都市交通混亂為背景的模擬遊戲。市區內混亂的交通已經讓市政府感到束手無策，動彈不得的車陣、久候不到的公車、損壞的交通號誌、到處的違規停車以及坑坑洞洞的道路，市民的抱怨日增。在強大的民意壓力下，市議會決定將這個燙手山芋交給一家民營的交通顧問公司，希望能夠在民間公司的經營下，市區交通可以獲得改善。

遊戲中玩家就是扮演著與市政府訂定契約的交通顧問公司。在政府的完全授權之下，玩家們可以用盡各種方法去改善交通。不管是交通路線規劃、建築物的建置、交通號誌的擺放、警察人員的調度、拖吊車的運用……玩家都可自由的發揮。不過雖然[illegible]一直在塞車，市民的情緒依然持續不滿，那你也就只有負起責任黯然下台囉！


▲城市的交通能否改善就全靠你的運籌帷幄了！



兩種 遊戲模式　長短皆宜

當玩家進入遊戲中之後，將會面對到各式各樣的交通問題。玩家可以選擇生涯模式或是任務模式來完成遊戲。如果玩家準備長期抗戰，完全體會各式各樣的挑戰，那麼玩家就可以選擇生涯模式。在這個模式，玩家會從一個小工友開始做起，剛開始時面對的都是簡單的交通問題，隨著任務的完成，玩家的職位也會從工友、專員一步一步地往上爬，隨著職位的提昇，所面對的交通問題也會更加的複雜，是否能擔任更重要的職位，就看玩家在每個任務中的表現囉。

▲表現好的話還會進入排行榜喔


▲每一個任務關卡都有過關條件

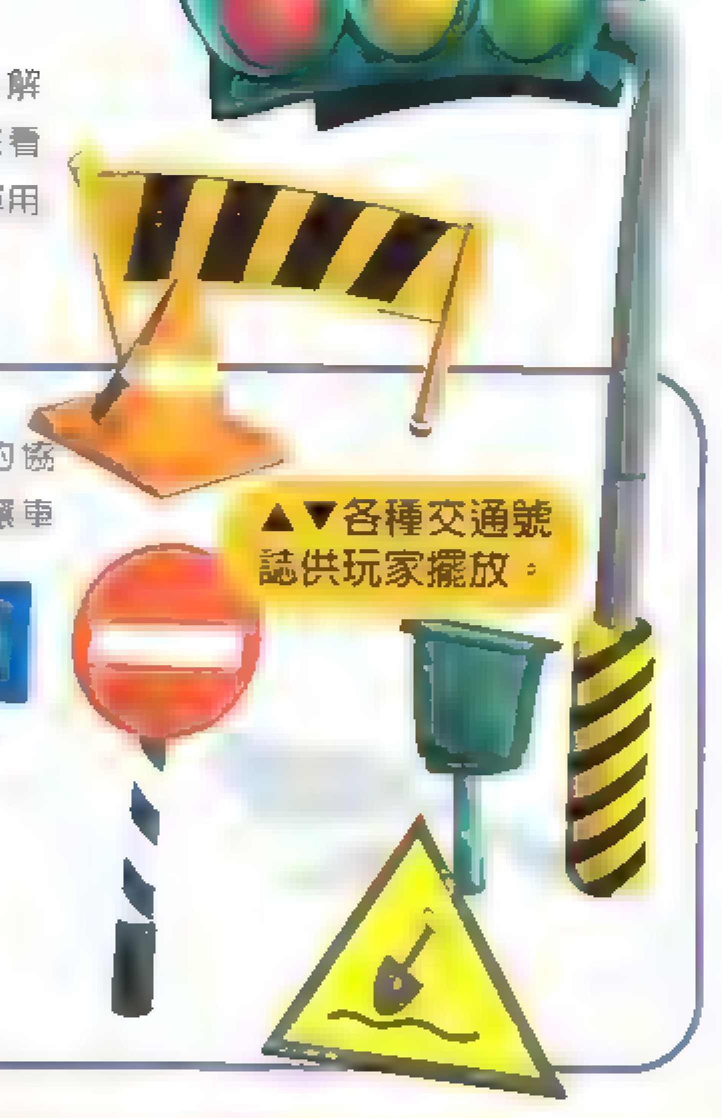
如果玩家沒有太多的時間，只希望挑戰遊戲中的某一個關卡，遊戲中也有提供任務模式可選擇。在任務完成後，遊戲會根據玩家的表現進行評分，如果表現不錯還能進入排行榜呢。玩家也可根據這個分數來和朋友相互比較，看看誰規劃交通最有效率。

解決 交通方案三大法則

雖說總算可以著手解決交通問題了！但是面對如此混亂多變的環境，還有各種關卡的難題挑戰，究竟該如何下手呢？在遊戲中賦予了玩家幾項權力，讓玩家能夠充分的使用，盡情發揮自己的構想，解決交通問題造福大眾。以下我們就來看看身負整頓交通重任的玩家，能夠運用些什麼樣的方法吧！

打通筋脈　規劃交通號誌

在交通英雄中，十字路口車流的控制主要是靠紅綠燈號誌來完成。在遊戲中，玩家共有三種交通號誌可供選擇，分別是三燈號紅綠燈、四燈號紅綠燈、五燈號紅綠燈，玩家可分別依據各路口的狀況來決定設立的號誌類型，以符合各個路口的不同需求。當紅綠燈號誌設立後，如果不滿意遊戲預設的號誌變換規則，玩家還可依據實際的需求，對個別的號誌進行的調整。除了單一路口號誌秒差的設定外，玩家還能進行相鄰路口號誌的協調，在仔細的設定下，玩家一定能讓車流能在號誌的指引下快速的紓解。如果覺得號誌無法有效地紓解車潮時，玩家也可指派交通警察在路口指揮交通，交通警察會根據路口車流的狀況，機動地進行調整，對路口的車流進行最有效地紓解。

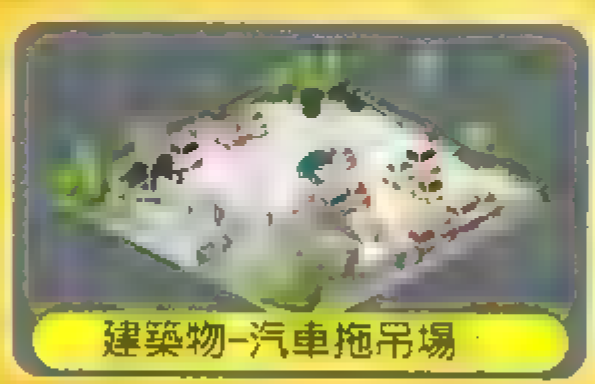


▲▼各種交通號誌供玩家擺放。

大興土木　善用保留地建設交通設施

在城市裡市政府會擁有許多塊的保留地，玩家可以在保留地上進行交通建設或是將保留地賣出來增加現金收入。首先玩家可以建設拖吊場，透過拖吊場的設立，玩家可以解決市區違規停車的問題，另一方面如果發生車禍，現場車輛排除也需要拖吊車才能完成。此外保留地也可選擇設置公車總站。遊戲中公車總站最多能設置五個，因此要如何決定公車總站的位置，如何分配每個路線，可是玩家的一大考驗喔！

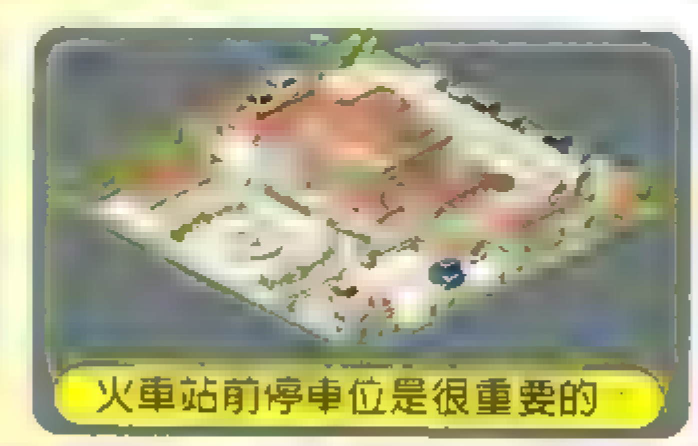
為了解決停車問題，玩家也可以在保留地上選擇設立停車場，在遊戲中玩家一共有兩種停車場類型可供選擇，一種是平面停車場，另一種則是立體停車場。平面停車場的設立花費較少，可停放的車輛也較少。立體停車場的設立就必須花費較多的資金，不過卻可以停放較多的車輛，如果需要大量的停車位才能解決停車問題時，立體停車場自然是不錯的選擇。



建築物-汽車拖吊場



建築物-公車總站



火車站前停車位是很重要的

審慎規劃公共交通　公車路線超順

除了號誌與建設之外，公共交通運輸也是解決交通問題的一大法寶。在交通英雄中，玩家也可以透過公車系統的建構來降低城市中的車流量。在遊戲中玩家共有八條公車路線可規劃，在規劃公車路線時必須先決定該路線出發的公車總站，接下來玩家就可以透過站牌的設立來規劃公車的行駛路線，最後再為這路線分派合適的車型、決定公車票價、決定該路線的營運時間、公車行駛的班距，完成全部設定之後，公車就會自動在該路線上開始營運。公車行駛時會依玩家站牌的設立自動尋找最佳路徑，玩家只須在上下車處設立站牌即可，不必花費心思在站牌行駛順序的規劃上。只要玩家能完善地規劃，透過公車系統玩家可以降低最大的車流量。



透過公車站牌可決定公車停靠。

真實 模擬時間與場景關係

在交通英雄的世界中，市區的場景會隨著時間的流逝，而有白天與黑夜不同的變化，而時間的不同更直接會影響到遊戲中每個市民的活動表。玩家會發現這份活動表受到人物的年齡、性別、生活水準等因素影響，遊戲中的每個市民都有自己的AI，他們都有自己的脾氣及思考能力。市民的行為除了受到交通號誌的影響，同時也受到市民個性影響。要是你讓他們塞在路上太久，你就會看到不耐煩的他們為了早點到達目的地，無視於交通號誌開始在市區裡橫衝直撞。要是市民到達目的地後，四處找不到停車位，或是停車位遠在四、五條街外，就像現實生活一般，你會看到每輛車一到目的地後，就開始併排停車影響交通。



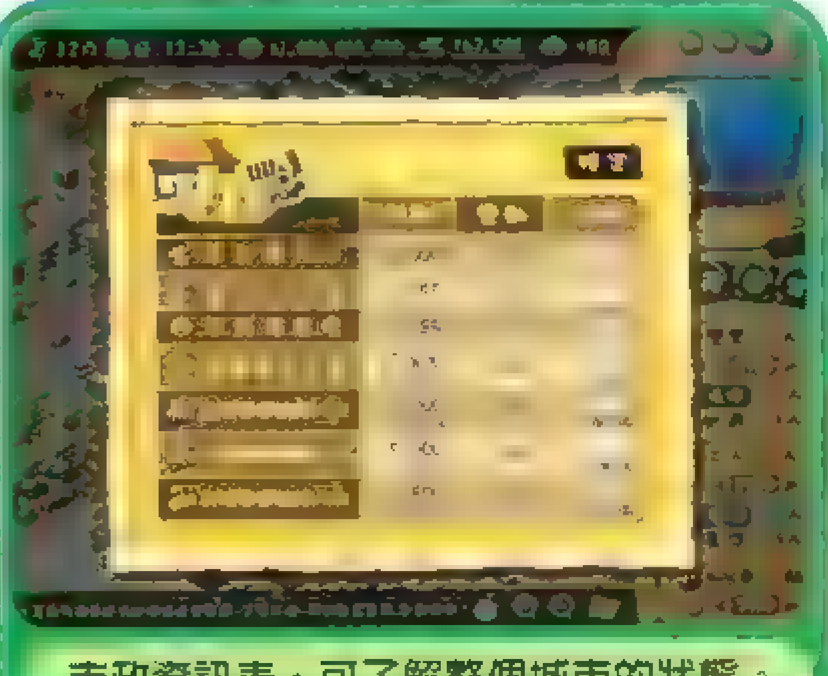


▲遊戲中有白天和黑夜的差別

除此之外，市民也會安排自己的休閒活動，所以在假日時你會發現主題樂園與百貨公司總是人滿為患。還有許多城市活動會對城市交通造成不同的衝擊，例如百貨公司週年慶將會吸引數倍於平時的購物人潮；舉辦世界盃棒球賽時，爆滿的看球人潮在球賽開打前與球賽結束後，都會對附近的交通造成最大的衝擊。



▲百貨公司開幕了，一定會引起交通大混亂



市政資訊表。可了解整個城市的狀態。



市府損益表。可了解自己的財務狀況。

統計報表 所有狀況鉅細靡遺

雖然賺錢並不是玩家主要的遊戲目的，遊戲中還是提供各式的統計報表，供玩家對自己在遊戲中各方面的表現能有充分的了解。在市政資訊表上，玩家可以了解目前城市的人口數、人口的增減情形與市民的滿意度，同時還可以了解市民在城市裡移動時所採用各種交通工具所佔的比例。透過市府資產表，可以了解在玩家的經營下，市府的各項資產在不同期別的變化情形。透過市府損益表，可以了解每一期玩家所獲得的收入與支出的金額，玩家可透過損益表的細項資料來進行花費的控管與收入的開發，以獲得盈餘的產生。最後在公車營運表裡，玩家可以查詢公車系統的整體表現或是各個路線的表現，想了解是否該調整票價、是否該改變公車車型，路線的規劃是否有瑕疵等問題，也許都可透過公車營運報表的研究來獲得答案。



公車營運表　可了解公車營運狀況



資產表。可了解玩家全部的資產狀況。

各式 車輛大觀

在交通英雄遊戲中，車輛可說是佔遊戲中非常重要的部分。畢竟交通嘛！車輛當然是最重要的一部份啊！遊戲中的車輛，除了在街上走的自用車外，還有許多具有各式功能車輛，以下我們就來看看吧！



拖吊車

從拖吊場出發，平常在市區裡巡邏，遇到違規停車的車輛會把它拖回拖吊場，避免車流阻塞。除此之外，如果有車禍發生，也必須依賴拖吊車將肇事車輛拖離現場。



警車

由警局出發，定期會在道路上巡邏，巡邏的警車會對駕駛者產生警示作用，會降低駕駛者行駛時想要違規的慾望。



救護車

如果發生車禍，救護車會火速從醫院出發前往車禍現場，必須將傷者送往醫院後，車禍現場的車流才能恢復正常。



公車

大眾運輸系統的主要工具，如果公車路線規劃完善，可以大量降低市民自己開車的慾望。



工程車

由市府大樓出發的工程車，會定期在市區裡巡邏，[illegible]的路況。



計程車

除了自己開車、搭乘公車外，市民前往目的地的另一個選擇，儘管搭計程車可以免去找停車位的麻煩，但是每次出門都搭計程車也不是每個人都負擔得起的。

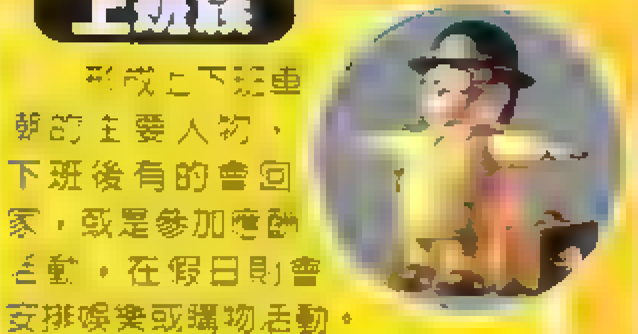
特殊 人物介紹

交通英雄中的人物，跟車輛一樣，可分為功能性的以及一般的市民。在遊戲中設計的市民都有各種不同的職業、年齡以及個性，要滿足他們對交通的需求，可不是一件容易的事喔！我們就來看看這些人物的介紹！

警察

可以安排在路口指揮交通，未在路口指揮交通的警察會駕著警車在街上巡邏，對違規的行為進行告發的行動。





上班族

形成上下班車潮的主要人物，下班後有的會回家，或是參加應酬活動，在假日則會安排娛樂或購物活動。



觀光客

通常居住在飯店或旅館的人物，會前往觀光景點或遊樂設施來進行旅遊活動，有時也會前往購物中心進行消費。

工人

玩家可以安排工人進行預定道路的開發，其他的工人則會駕著工程車在市區進行道路路況的養護工作。

退休人員

退休的人員，常前往公園休閒度過退休生活，有時會前往量販店進行購物活動。



學生

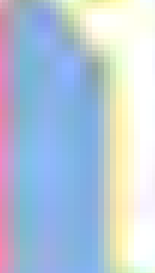
平常日子都在學校與住家間活動，到了假日在社區公園或是主題樂園裡，常常可以看到他們的身影。

金庸群俠傳 勇闖俠客島





研究製造所：中華網龍　　中華網龍
線上角色扮演　　P-166 MMX，32M



預定推出日 年 2 月

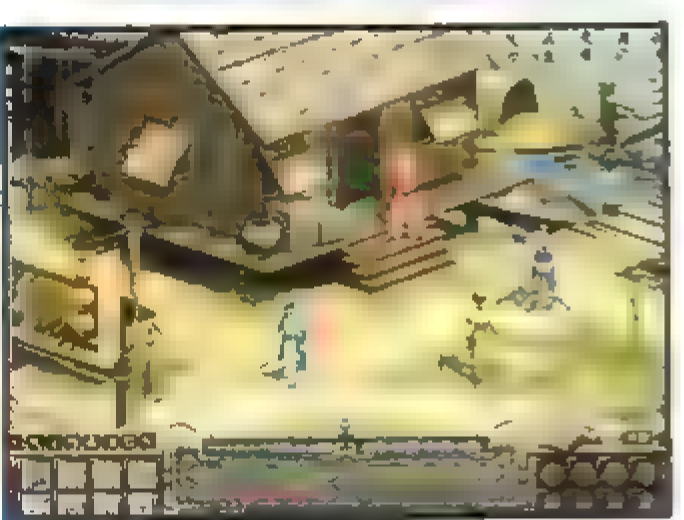
上次6月6號勇闖俠客島更新以後，我和沙雷納馬上就去抓了一隻馬來騎，真是又好玩又威風啊！可是我發現一件事喔，原來每次跟馬夫領馬都要花一千元才行，真是好貴啊@_@，藍藍現在還沒去玩過坐船，好像很好玩的樣子，等下找沙雷納一起去......

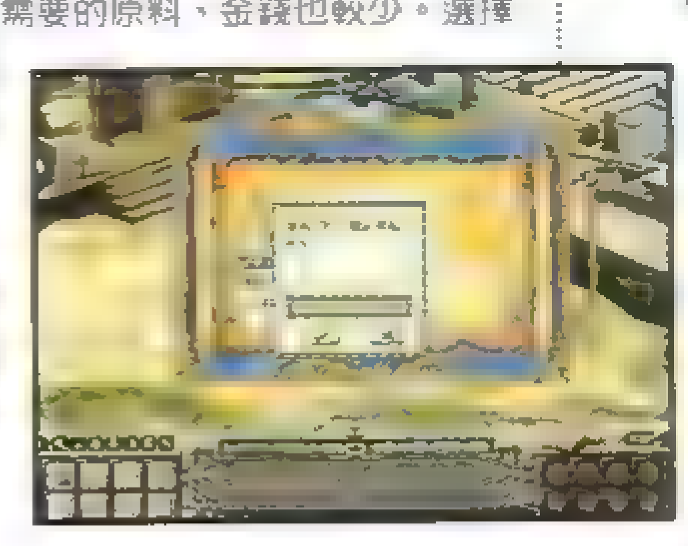
隨著6月6日勇闖俠客島資料片正式上線後，金庸的武俠新面貌便呈現出不同的格局，除了不同船艦的玩家彼此互K之外，造型奇異的大小海怪也會出現在戰鬥畫面中！除了和海怪對打外，玩家與其他玩家在甲板上戰鬥時，也可以走到對方的船艦上破壞甲板上的砲臺、砲彈和糧食喔！不過工欲善其事，必先利其器，想要順利出航，還必須先學會打造船堅砲利的船艦才行，因此，本篇就鉅細靡遺、仔細詳盡的為大家介紹打造船艦的每一個步驟和方法喔！

想要出海嗎？ 教你如何建造船隻

動手打造新船

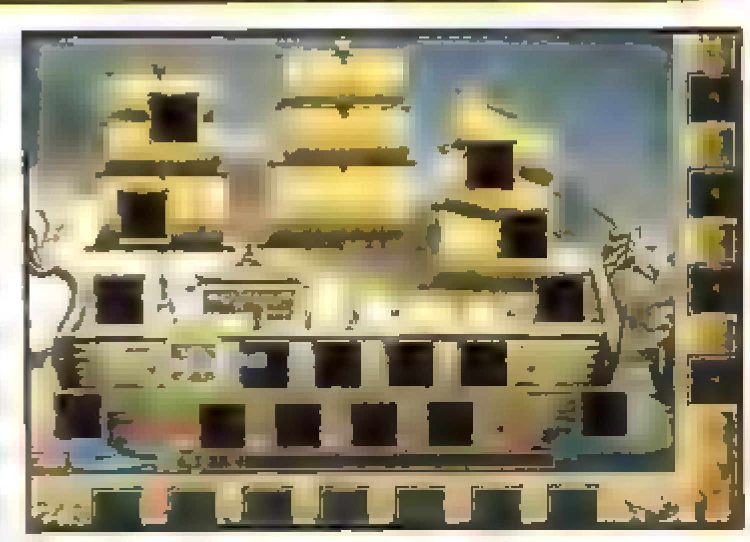
碼頭邊站著稅務司與造船司兩個NPC，想要出海的玩家可以選擇自己建造新船或是搭乘別人的船隻出海，如果想要當船長，擁有船隻的航行與控制權，就必須要自己建造一艘新船。點選造船司，會出現一個詢問介面，介面中有造新船、改造、修理三個功能選項，點選「造新船」選項，這時畫面會出現一個選擇介面，總共有六種船艦可供選擇：小艇、快艇、虎級戰船、龍級戰船、樓船、鐵甲大戰船，每一種船艦隨著等級不同，船隻載運人數以及需求的金錢、原料、技能也不一樣，基本上船艦愈大、載運人數愈多，船隻的耐久度也會愈大，能夠航行的距離較遠，相對來說建造時所要求的條件也比較高，而較小的船隻雖然耐久度較低，不過航行速度快，價錢十分經濟實惠，需要的原料、金錢也較少。選擇一艘要建造的船隻，就可以開始打造新船，建造新船的玩家，會成為這一艘船的船長，並且擁有艦長室的控制權喔！當開始打造新船前，系統也會請你為船隻命名，幫船隻取個響亮的名字後，就可以進入下一個打造船體的介面。





邀請其他人幫忙打造船隻

在打造船體的畫面中，畫面上方會顯示這艘船艦的名稱，畫面右方有四格方塊，每格方塊按下滑鼠右鍵，都會出現一個顯示船體各個結構的介面。建造一艘新船時，玩家只要具備一定程度的捕魚和工匠技能，以及木材等原料，就可以打造一艘船的龍骨並且成為船長，而船身各個船體都完成後就能出海航行囉！船隻的各個部分，如桅杆、倉庫、裝甲、修復室、彈藥室，每個部分須要的原料和技能等級都不太一樣喔！可以選擇打造的物件種類也非常多，例如桅杆部分，就有松木桅杆、杉木桅杆、樟木桅杆、黃檜木桅杆、紅檜木桅杆，而攻擊性武器也有：紅夷大砲、大鐵銃、大銅銃、鷹嘴銃、長銃等不同的款式。



當選擇好想要製造的物品後，介面下方有「製造」和「邀請」兩個選項，可以選擇自己製造船體，或是邀請他人來幫忙建造船隻，按下「邀請」鍵，系統會自動顯示碼頭附近其他玩家一覽。選擇一個想要邀請的玩家，系統在出現一個詢問介面，問你想要付給該玩家多少薪水。在該玩家同意幫你製造物品後，畫面右方的方格內，會出現該名玩家製作物品的動畫，同時方格下方也一條光棒會顯示目前的製造進度，當光棒滿格時就表示物品製作完成囉！

買船也可以出海喔！

如果你現在還是個金庸新手，或是一個技能初學者，別擔心，只要有錢，和漁夫技能5級，照樣可以買船出海喔，雖然用錢買船，非常的方便，不過船隻的種類只有一種，而且耐久度較低，如果要體驗一下建造船隻的成就感，還是須要玩家去嘗試一下親自建造的感覺喔！

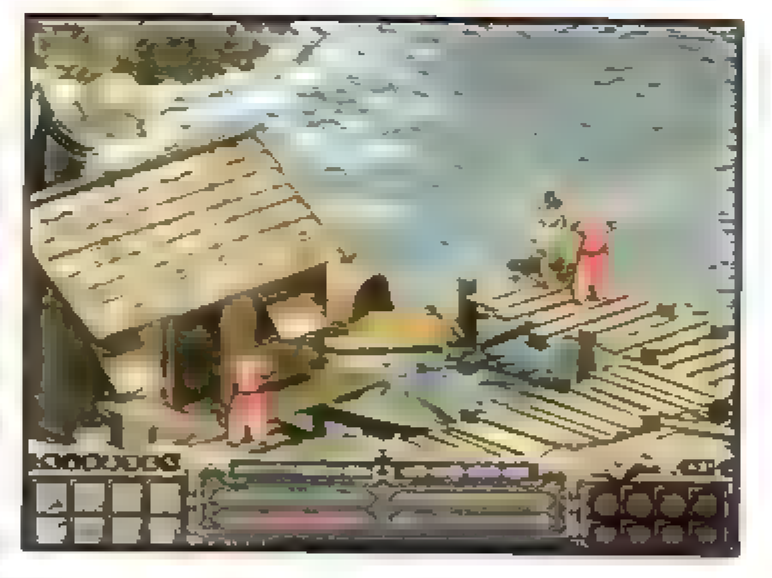


領航出海

想要出海的玩家，可以點選巷務司NPC，他會出現領航出海、買船、賣船、補給四個功能選項的介面，選擇「領航出海」，由於每位玩家最多可以擁有三艘船隻，因此在選擇領航出海的選項後，系統會問你要選擇哪一艘船出海，選擇好一艘要出海的船隻後，會出現一個補給物資的介面，補給的項目有糧食、水手、砲彈數量等，糧食影響船隻航行的距離，水手則是一項數值，數值愈高船隻各個部份的效能也會相對較高，而砲彈則是即時海戰上不可缺少的重要武器。補給物資都會有一定的上限，隨著船艦等級的不同，容量上限也不同，不過玩家可以在一定範圍內自行調整，例如在打造船體時，在船艙內多放一些倉庫，或是多放置一些水手室，補給時的上限就會高一點。



在物資補給完後，還可以邀請玩家一同出海的介面，介面上有「點選玩家」的選項，按下「點選玩家」後游標會變成隻手，再點選想要邀請的玩家即可，只要對方答應一同出海，介面上也會顯示一同出海的其他玩家的姓名喔！系統會詢問要把該名玩家分配至船隻的哪一個部位，船長可以選擇一個位置安置該名玩家。準備要出海時，跑馬燈會不時顯示出目前的風向，系統也會最後一次向你確認「確定要出海嗎？」點選確定後，就會展開首次的處女航行了。



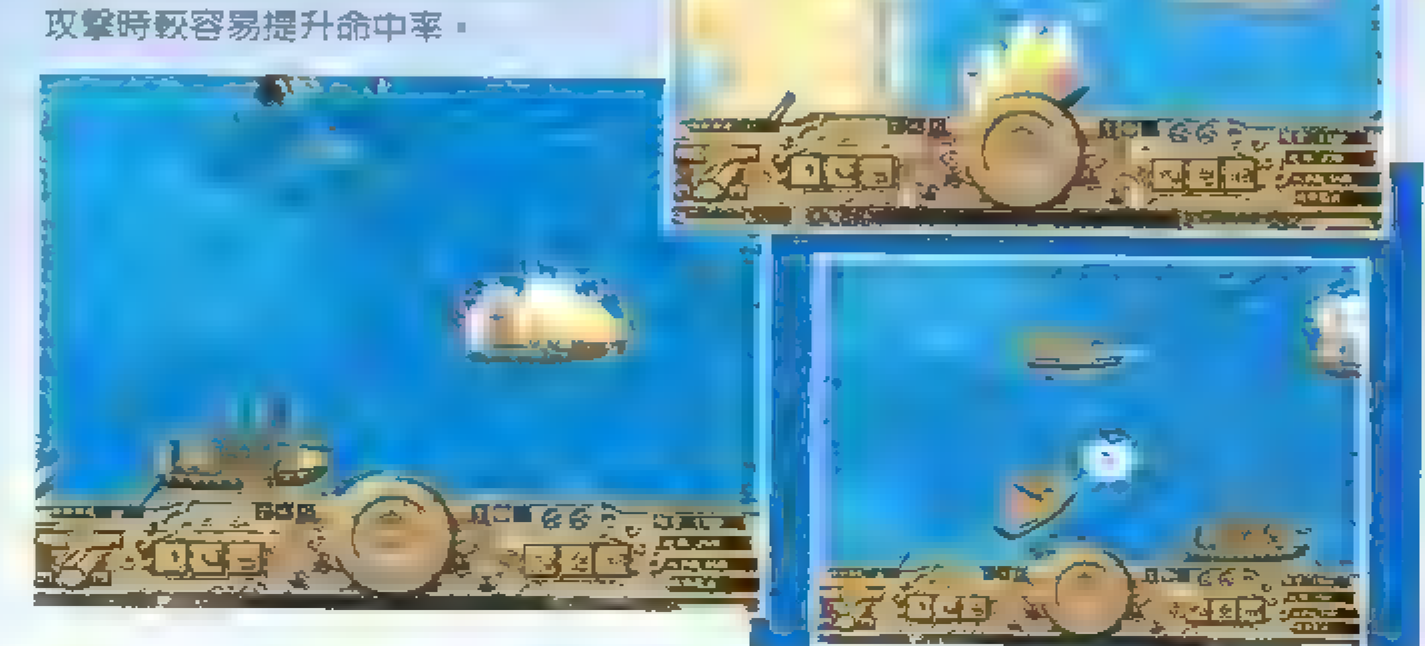
出海後，玩家的船隻會從碼頭出發，船長本身可以控制船隻的行進位置，如同像平時在陸地上移動一樣，只要點選一下向要移動的位置，船隻就會往那個方向移動，畫面下方圓形介面顯示船隻目前的航行方向，仔細看一下，圓形介面裡有時會有飄雲等不同的圖案喔，這就代表目前海上的風向。船長本身也可以控制即時海戰的砲台，不過這裡要注意的是，如果船艦只有攜帶一個砲台，只有一名玩家能控制該砲台，如果船長將砲台分配給另一名玩家控制，則船長就沒有砲台的控制權囉！

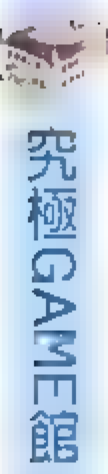
航海時操作介面下方的方塊指令分別為：戰鬥、停泊、收帆、援助、分配、用水手划，這些指令都是船長直接下達的指令，船長也可以使用分配功能，分配部分工作給其他玩家，例如如果將玩家分配在砲艙，該玩家就能管理砲台發射砲彈。

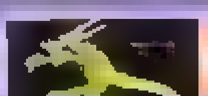


邀請其他人幫忙打造船隻

航海操作介面左下方有一個砲管，可以調整砲管的發射角度，還有「裝填」和「發射」兩個選項（裝填快速鍵為C、發射快速鍵為空白鍵"space"），以及兩個左右三角型的符號，點選三角形的選項可以選擇砲彈的種類，再按下「裝填」鍵，砲管下方的紅色光棒會自動充滿。一旦光棒滿格時，就可以按下「發射」鍵。此時游標會變成砲火狀，選擇想要攻擊的目標按下滑鼠左鍵，就會看到砲彈射入天空再落入海中激起陣陣水花的驚險畫面囉！攻擊敵人時可以藉由砲管的角度來調整攻擊距離，例如敵人距離很近的時候，可以將砲管角度調高，敵人距離較遠時，可以把角度調低，在攻擊時較容易提升命中率。







船隻名稱龍骨一覽表

各船級龍骨所需材料

	所需材料	船長技能等級	所帶玩家數目	所需水手數
小艇	金錢：50000 木材：松木10	漁夫20級	1人	最小：10
快艇	金錢：80000 木材：杉木20	漁夫30級	2人	最小：20
虎級戰船	金錢：150000 木材：樟木20 黃檜木：10 鐵：紫金鐵20	漁夫40級 工匠10級	4人	最小：50
龍級戰船	金錢：200000 木材：樟木30 黃檜木：20 鐵：紅金鐵20	漁夫50級 工匠20級	5人	最小：70
樓船	金錢：500000 木材：紅檜木30 千年桃花木：10 鐵：白金30	漁夫60級 工匠30級	7人	最小：140
鐵甲大戰船	金錢：800000 木材：紅檜木40 千年桃花木：20 鐵：烏金30	漁夫70級 工匠40級	7人	最小：180

[illegible]

紅夷大砲	大鐵銃	大銅銃	鷹購銃	長銃
射程最遠	射程次遠	射程次遠	射程較短	射程較短

裝甲與砲彈

裝甲名稱	相剋砲彈名稱雷火	砲彈裝填速度	砲彈價格
青銅裝甲	彈	裝填速度最快	200
綠晶裝甲	迅雷彈	裝填速度次快	400
紫晶裝甲	火鳥彈	裝填速度中等	600
紫晶裝甲	天弓彈	裝填速度慢	700
白金裝甲	火炎彈	裝填速度次慢	800
烏金裝甲	雷火彈	裝填速度最快	200
	火炎彈	裝填速度次慢	800

你喜歡城市還是鄉村呢？

想要有一個安穩的棲身之地，一個真正屬於自己的家嗎？這個夢想即將如願以償！在大城市的附近，都會有小城鎮，而山洞、門派等熱門地點，也會有小村莊，這就是遊戲中專門為「玩家的家」所設計的最新住宅區唷！這個針對自購家產所設計的新功能，強調玩家可以自己挑選房屋，自己裝潢佈置房屋內部，最具特色的功能則是可以自行開店、販賣、收購各式各樣的手工藝品，這些玩家自製的手工藝品在一般城市店鋪裡都是買不到的唷！

煙花三月下揚州

住宅區城鎮位於揚州城上方不遠處，而村莊則位於揚州西北方，玩家可以選定一個地方作為購置住宅的地點，由於城鎮與村莊都設有馬廄，因此交通十分便利。



想要購置房屋的玩家，可到住宅區內，找塊合適的空地，點選一下有求售的空地，就會出現該空地地價。



當購買完空地後，再點選該空地，系統會出現詢問介面，詢問玩家要如何處置空地。

購買完房子後，就可以開始佈置房屋內部囉！

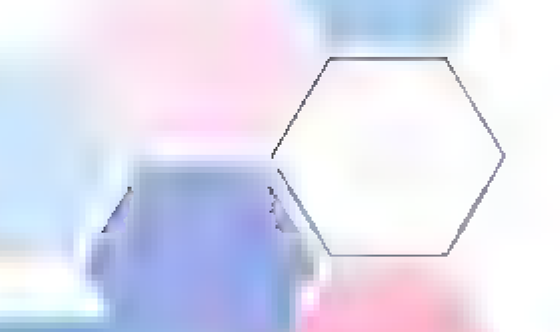
在「指令」燈籠裡會新增房屋指令，玩家若點選房屋指令就可以觀看房屋目前的狀態，玩家可以選擇招牌、授權、鎖門、繳貨等功能，如果想要開店放置招牌，按下招牌指令，就可以選擇想放置的招牌，至於佈置裝潢房屋的家具，如置物櫃、書櫃、木板床、屏風、地毯等，都須要有工匠或織布技能的玩家來製作，屆時玩家可以向具有工匠技能的玩家購買，相信許多練工匠技能的玩家又有好一陣子要忙碌喔！



合成家具一覽表

家具名稱	合成原料	合成原料	合成原料	合成原料	合成原料	需求技能
大型置物櫃	紅檜木	黃檜木	羊毛布	棉布	玄鐵	工匠
小型木櫃	樟木	黃檜木	黃檜木	黃檜木	烏金	工匠
木板床	樟木	黃檜木	羊毛布	棉布	烏金	工匠
雕花木紋床	紅檜木	黃檜木	羊毛布	棉布	烏金	工匠
圍棋盤	紅檜木	黃檜木	樟木	玄鐵	烏金	工匠
大型書櫃	紅檜木	黃檜木	樟木	玄鐵	烏金	工匠
書架	紅檜木	黃檜木	樟木	白金	烏金	工匠
販賣攤	樟木	黃檜木	羊毛布	白金	烏金	工匠
收購攤	樟木	黃檜木	羊毛布	白金	烏金	工匠
格紋地毯	羊毛布	棉布	麻布	紅晶鐵	……	織布
熊皮地毯	熊皮皮革	虎皮皮革	羊毛布	棉布	麻布	織布
木製屏風	樟木	杉木	松木	相思木	……	工匠
錦緞屏風	紅檜木	黃檜木	樟木	羊毛布	棉布	工匠
翠綠瓷器	烏金	白金	紅晶鐵	紫晶鐵	綠晶鐵	工匠
柳樹春仲	烏金	白金	紅晶鐵	紫晶鐵	綠晶鐵	工匠
杉松木桌	樟木	杉木	松木	相思木	棉布	工匠
紅檜木桌	紅檜木	黃檜木	樟木	杉木	棉布	工匠
杉松木椅	樟木	杉木	棉布	白金	麻布	工匠
紅檜木椅	紅檜木	黃檜木	羊毛布	烏金	棉布	工匠
武器裝飾櫃	黃檜木	樟木	杉木	烏金	白金	工匠
檜木裝飾櫃	紅檜木	黃檜木	羊毛布	棉布	烏金	工匠
鏡子	紅檜木	黃檜木	烏金	白金	紅晶鐵	工匠





絕冬城之夜

研究製造所：Bioware　　販賣流通所：英寶格

遊戲類型：角色扮演　　科技需求：P-450、96MB

預定推出日 年 7 月

以往大家關注的優秀遊戲往往在國外上市很久後，國內才有廠商正式代理，而作為Bioware龍與地下城系列RPG的最新作，《絕冬城之夜》已經確定由英寶格代理，並且將與國外同步上市。屆時，國內將以兩種語言版本發售遊戲，第一種是中文化的中文版本，只在為了照顧英文能力不足，並且對AD&D之複雜"心有餘悸"的玩家，第二種是英文收藏版，專門銷售給AD&D遊戲的死忠FANS。而在《絕冬城之夜》伺服器的架設方面，英寶格自然也會不遺餘力的滿足玩家們的需求，正邪各派英雄將在網路中會面，就讓大家一起來探索這個神秘的絕冬城吧，嗯～什麼時候再做個探索搞笑的安德烈斯王城吧！^^

揭開《絕冬城之夜》的神秘面紗



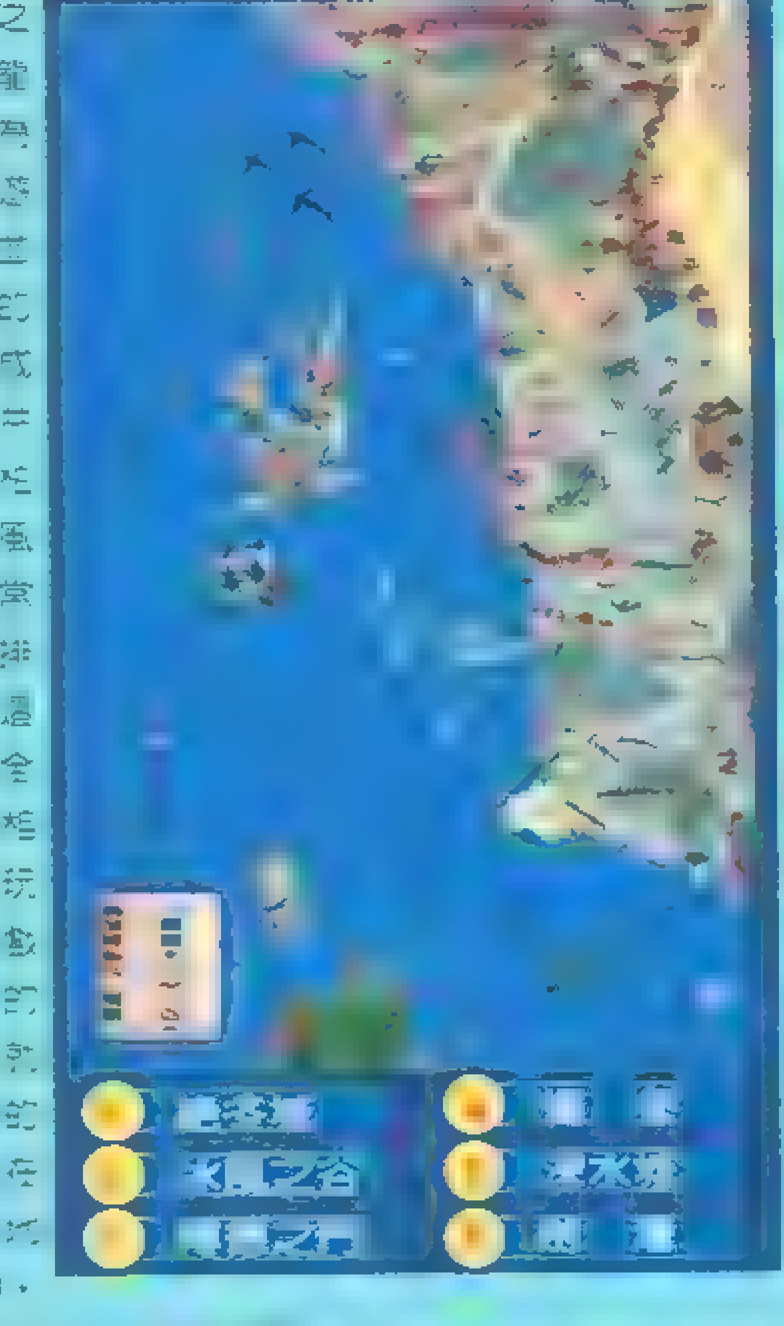
歐洲中世紀風格的神話故事一直讓遊戲開發者們趨之若鶩，不過，很多遊戲雖然號稱具有AD&D風格，但是真正得到授權的廠商並不多，而Bioware就是其中之一。對於遊戲新手而言，如果你經常玩韓國、日本或是臺灣地區製作的類似遊戲，何不趁此機會嘗試一下正宗的作品呢？雖然《絕冬城之夜》在國內各大BBS上已經有不少玩家在討論，但實際上還有很多人並不知道它到底是個什麼樣的遊戲，現在由安德烈斯騎士團成員藍斯洛給大家做詳細的報導吧^^。

《絕冬城之夜》，英文名稱為Neverwinter Night，實際上是一個城市名字——絕冬城，這座城市處在"遺忘的國度"中，南部有聞名的深水城（Waterdeep）、柏德之門（Baldur's Gate）及燭堡（Candlekeep）等城市，北部則是冰風之谷地區（Icewind Dale），中間間隔山脈——世界屋脊（The Spine of the World）。這些區域之間都有些微妙的關係，如果玩過《柏德之門》系列遊戲的話，應該都有比較深刻的印象。不過，即使沒有玩過也沒關係，因為《絕冬城之夜》的故事主要發生在絕冬城周圍區域，只不過Bioware一向的做法是加入各種背景故事，讓其系列作品聯繫起來，也算是對得起這個設定。



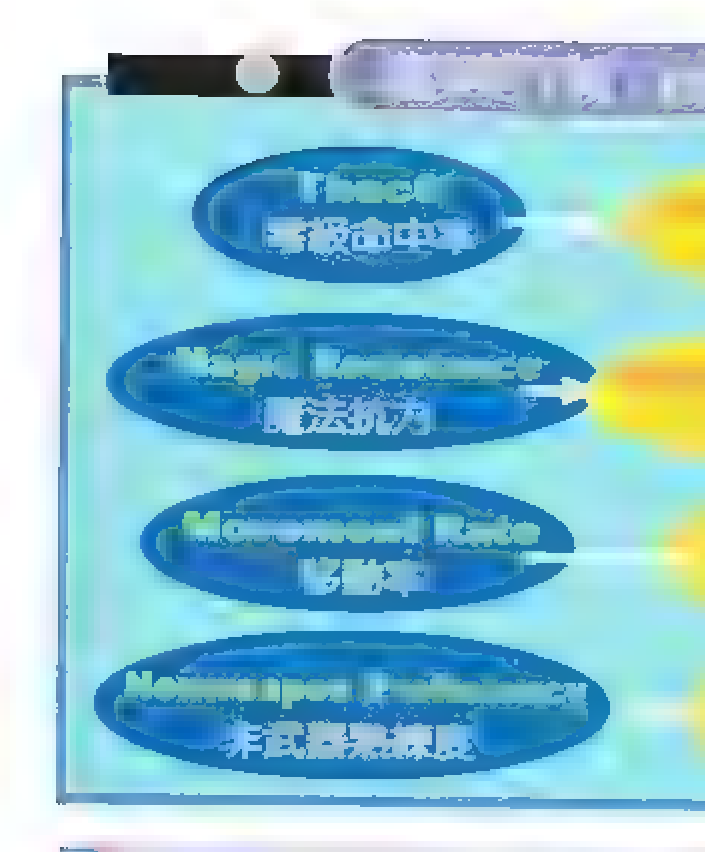
一個充滿魔法、戰士、怪獸的沈寂之城

大家可以參考下面這張地圖



絕冬城之夜仍然是以龍與地下城規則為基礎設定的遊戲，雖然AD&D並非是什麼新穎的題材，但是其成績我們是有目共睹的，除了柏德之門、冰風之谷等作品嘗試將這套遊戲推往極致外，還有多作品在全世界各地都有相當數量的死忠玩家，而這類遊戲之所以有如此的成功，原因就在於遊戲規則的設定上了，但在第二版的龍與地下城AD&D中，AD&D為了玩家做了些許的改變呢～^^

提到絕冬城之夜又是應用了AD&D的遊戲規則，相信有不少玩家就要開始打退堂鼓了，的確，AD&D規則雖然博大精深，但複雜的設定和繁多的特殊用語往往令初級玩家望而卻步，比如說防禦等級（AC）、豁免鑑定（Saving Throw）及零級命中率（Thac0）等等……，即便是一些常玩《柏德之門》、《冰風之谷》的玩家也很難全盤的理解，更不要說高級的計算方法了，只是也只能大致瞭解。不過，這一切都將成為過去，因為龍與地下城第三版規則將第二版中混亂的詞語進行了改版，規則也進行了很大幅度的修正，首先，讓我們看看表面的變化



[illegible]……Thac0數[illegible]……Attack Bonus[illegible]……3E[illegible]





當地下城的主人

DM(Dungeon Master/地下城主)這一“職業”無疑是《絕冬城之夜》最引人注目的系統之一。如果你對桌上RPG遊戲所有瞭解的話，就應該知道DM的作用是什麼，通俗一點講，就是主持人，或者說是裁判，他們雖然在遊戲中並不出現，但卻是遊戲的靈魂人物，負責遊戲世界的設置、規則及解說，推動遊戲劇情的發展。而在以往的電腦遊戲中，DM這一角色都是由預先設定好的程式負責的，雖然《柏德之門》等遊戲號稱有極高的自由度，玩家可以按照自己的選擇培養角色，不過實際上只有設計者們預先構造好的這一個遊戲世界，場景和事件都十分有限。但是在《絕冬城之夜》中，DM這一角色將開放讓玩家擔當！

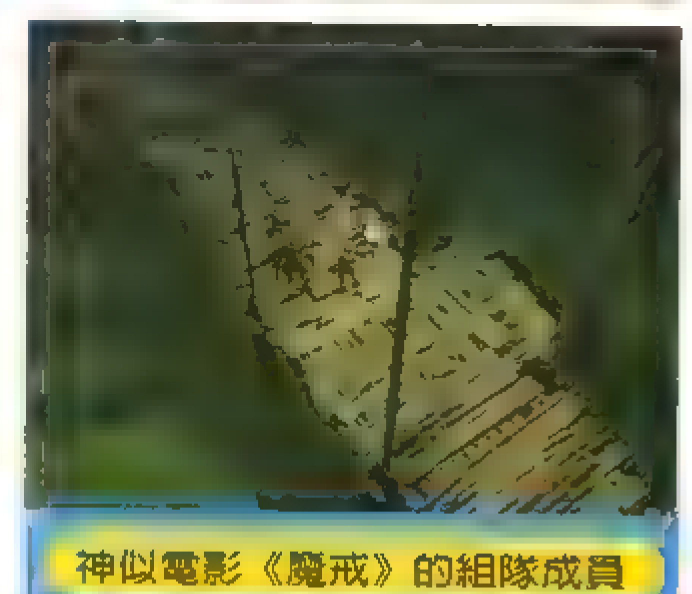


在《絕冬城之夜》中，玩家可以在製作者預設的場景中進行遊戲，並完成戰役任務，也可以由DM利用Aurora Neverwinter Toolset這個工具包設置新的場景任務，讓其他玩家參與，這是個很新穎的設計，讓玩家也能參與到遊戲設計者的行列中來。千萬不要以為這是《萬王之王》那種自建“國家”的設計哦，詳細內容可以往下看。

一個桌上RPG遊戲的主持人到了電腦遊戲裏如何工作呢？這就得依靠《絕冬城之夜》的強大的網路功能和製作者提供的DM工具了，扮演DM的玩家可以根據這些工具創建自己的世界，添加NPC、怪物以及各種道具，甚至整個冒險故事都可以建立。比如說，你可以根據編輯器首先建立一個場景，然後添加



各種店鋪、店主和其他NPC，接下來，創建一個故事，如某NPC的親人被怪物捉去，關在洞裏之類云云，等待英雄的隊伍前來救助，添加完怪物和他們的巢穴，你就可以把希望進入這一情節的隊伍“提”進你的世界裏了，他們當然是按照你設定的前進，這時候，你還可以給英雄們的旅途加入一些小小插曲，添加幾個隨機跳出來攔路的怪物之類，它們身上攜帶的金錢、寶物也可以由你決

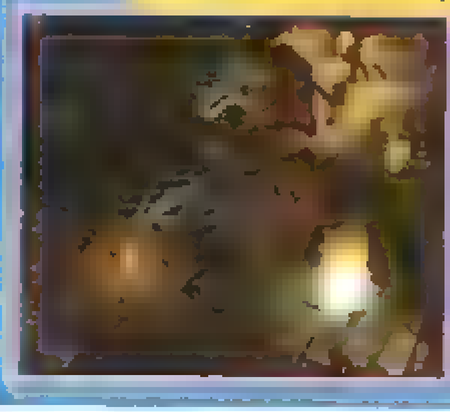


神似電影《魔戒》的組隊成員

定……大家是不是有點主人翁的感覺了？那些充滿創意但又經常感慨英雄無用武之地的玩家們現在也有一展自己才華的機會了。

當然，大家不要忘記一點，要做一個合格的DM，首先就必須做到公正無私，這在桌上RPG遊戲中是十分重要的。由於《絕冬城之夜》允許DM按照自己的想法添加怪物，甚至設計各種神器、寶物，這一點恐怕要有更高的要求，否則不論是偏袒遊戲者或是怪物哪一方，都有可能對遊戲帶來不良的影響，尤其是在網路當中。不過，小藍個人認為Bioware可能會對自建世界中怪物、寶物的等級做一定的限制，但僅屬於小藍的猜測而已^^。

與大魔王的對決場景







短暫的戰役示範

Bioware的Trent Oster，Tom Ohle和Jay watamaniuk向我們示範了如何使用這些工具來進行一場短暫的戰役。玩家最初出現在一個小酒店中，在那裏酒店老闆會告訴你一些城鎮中出現的問題。他的回答是預先編寫好的腳本或者是Dungeon Master現場撰述的。酒店老闆知道的東西並不多，所以他建議玩家出去收集更多的資訊。接下來玩家們來到了森林中，並最終到達了茫茫一片的山地。一旦邪惡力量被消滅，強大的施法者會把玩家們轉移到一個安全的地方去得到他們的獎勵。雖然這個戰役相當簡單而且直接，但是在一個有才華的dungeon master手中這些工具一定能展示出強大的威力。





誰來救我啊^^!!

在遊戲方式上，《絕冬城之夜》改為完全即時模式，不論是在行動，還是在戰鬥中均是如此。而在網路模式中，只有DM才有權暫停遊戲，而且在暫停的過程中，玩家無法給角色安排行動步驟，這都是為了遊戲的平衡性考慮。同時，遊戲的操作性、控制面板也與《柏德之門》系列有很大的不同，為了適應網路中行動、戰鬥的連貫性，控制面板設置在螢幕下方有12個半透明的快捷欄，玩家可以在這裏自行定義魔法、技能及道具等，再加上Ctrl、Shift兩個輔助鍵，讓《絕冬城之夜》的快捷功能更加的強大。另外，遊戲同樣支持單人遊戲和區域網路遊戲，玩家可以像玩《柏德之門》一樣探索世界、培養隊伍，也可以邀請其他玩家加入到你的遊戲中來，系統會自行平衡遊戲的難度，單人[redacted]設置為60小時左右。



久違的魔法陣形

值得一提的是遊戲的畫面，《絕冬城之夜》是一個3D遊戲，同樣以第三人稱45度角展開視角，不過，由於採用了新的引擎，遊戲將允許旋轉視角和放縮，這樣一來，玩家可以真切地體會到巨龍和小鬼的差距在哪裡。



進行戰役只是遊戲的一部分

在把玩家們帶入你的世界之前，你必須先創建好你的世界。你可以使用Aurora設置工具來設定各式各樣的戰役。在我們得到的簡介中，這套設置工具是絕冬城之夜中最讓人印象深刻的特性。這套工具中有便捷的"指導精靈"，你可以通過它來一步步地創建地圖、道具、怪物及NPC。你最初可以按照"指導精靈"的指示來創建一張基本地圖，選擇地圖的大小，接着選擇地形，然後開始在你的世界中加入各種視覺要素，你還可以升高和降低室外區域的地表高度，增加天氣和樓梯，調整光影和天氣情況，使用各種圖景元素來裝飾地區，這一切都相當容易上手。





要給你的世界增加一個NPC，只要選擇人物或者怪物的類型，選擇一些基本屬性，根據你的喜好來改變他的外貌，然後在創建一個對話樹就可以了。你只要進行點擊和簡單的輸入，並且你能夠為角色的回應設定特別的參數。想讓你的NPC給事隊中的任何一個男性矮人一些特別道具嗎？想讓某些資訊只顯示給女性角色嗎？要完成這些很簡單，只要選定其中的一些選項就可以了。

組隊作戰的樂趣

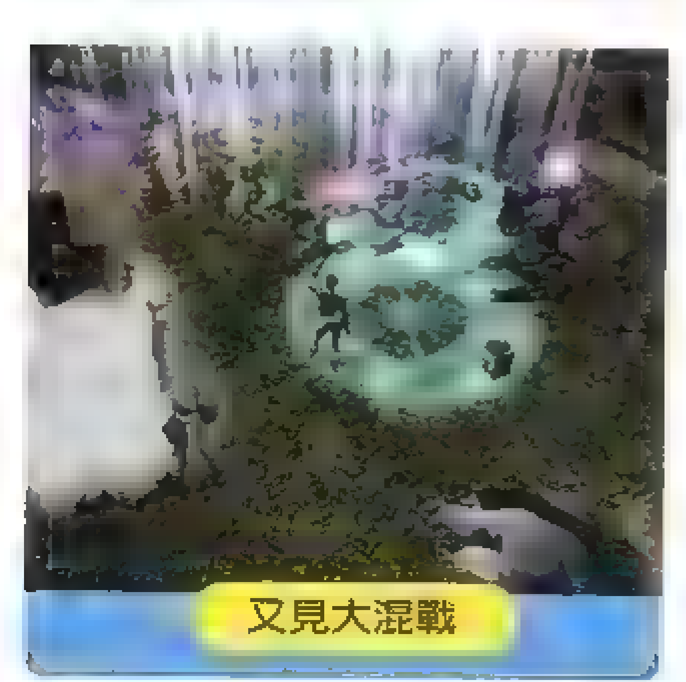
在《絕冬城之夜》中，玩家不再像《柏德之門》那樣帶領一支隊伍，而僅僅是扮演自己一人。這與諸多的網路遊戲相同，遊戲者只有在遊戲中尋找自己的夥伴，才能組成一支漂亮的隊伍。而組隊作戰一直是讓玩家們廣為稱道的設計，且凡中世紀神話背景的遊戲都少不了這一點。角色的不同種族與職業使得一支隊伍必須有良好的互補和合作，單一種族或是單一職業在大多數遊戲中雖然也能進行冒險，但是戰術配合起來就有所欠缺，不但享受不了遊戲專門為特殊種族／職業設置的物品或者事件，而且一旦遇到無法解決的情況，只有硬拼硬衝，頗有點奇怪。





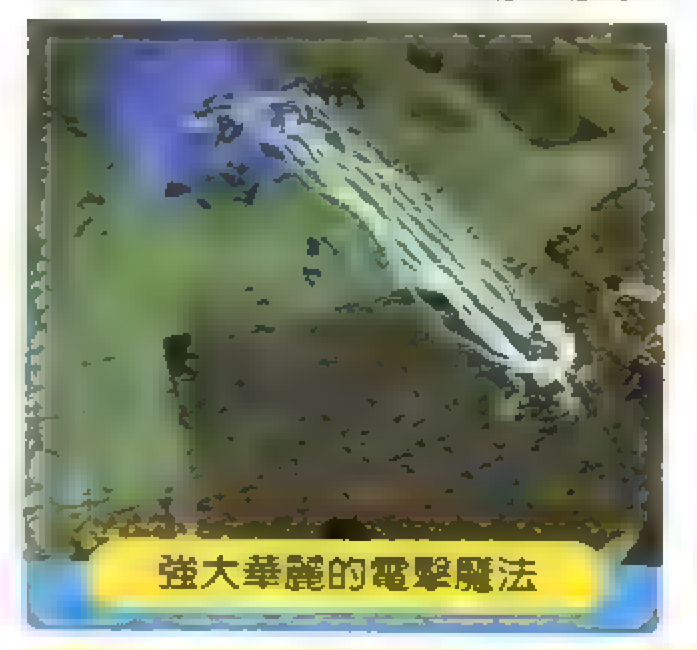
狗頭人？^^!!

遊戲中總共提供了7個種族和11種職業。種族分別是人類、精靈、半精靈、矮人、侏儒、半身人及半獸人，這與《柏德2》相同，而職業呢，分別是戰士、遊俠、浪人、吟遊詩人、牧師、聖武士、巫師及德魯依，還有3個可能是魔戰士、魔術師及僧侶，由於遊戲仍然在測試過程中，也許還會有所調整。根據第三版規則，角色仍然有兼職和轉職，目前角色上限定為20級，以後隨遊戲的升級會進一步提高。這裏可能有不少玩家就要疑惑了：20級是不是少了點？不要忘記，這不是《暗黑》，那種成群結隊的怪物是不會出現的，而且怪物同玩家角色的差別也不會很大，所以遊戲中依賴更多的是配合。



又見大混戰

也許又有玩家要問了，《暗黑》中魔法師和野蠻人的配合不也是配合的嗎？



強大華麗的電擊魔法

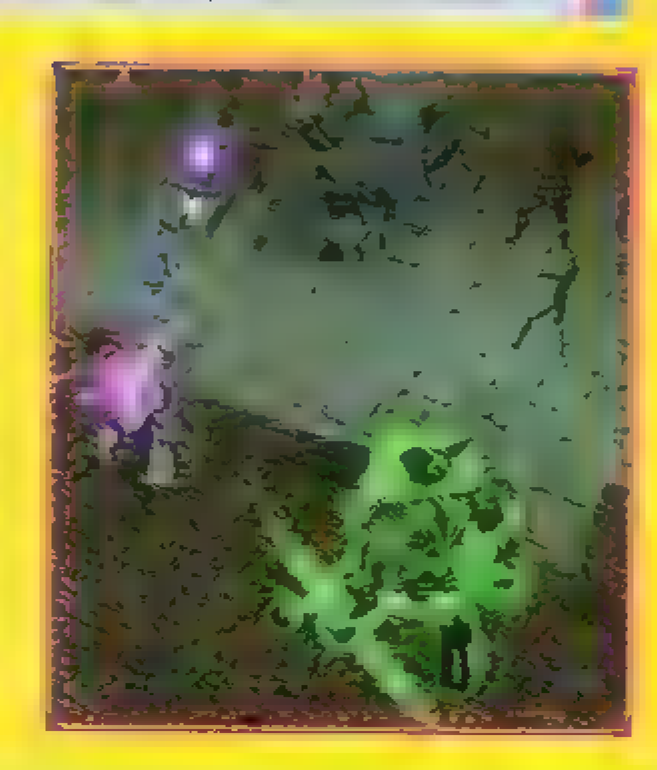
當然是，不過兩類遊戲的出發點是不同的，仔細對比的話，你會發現《暗黑2》中的技能和魔法實際上是結合在一起的，而在《絕冬城之夜》中，兩者是獨立的，戰士就是戰士，不會有任何法術，而魔法師也不會提一把大刀亂跑，這一切都是由規則決定的：戰士強大的力量（決定攻擊和負重）、體質（決定HP）及敏捷（決定防禦）決定了他就是衝鋒陷陣的人物，魔法師的智慧和虛弱的身體決定了他就是後方的支援人物，這裏又有新的問題出現，可能有人會問給戰士加5點體質和魔法師加5點體質有什麼不同，這就是AD&D的魅力所在了，除了表面上的資料外，還有修正資料，當然不可能讓你成為一全能冠軍，如果你確實想“全能”怎麼辦呢？要轉職、兼職，要不乾脆就當一個德魯依，不但擁有法術，還有一定武力攻擊能力，缺點就是博而不精，不是全能，而是中庸。



森林隱藏無窮盡的殺機

嘗試新的嘗試

《絕冬城之夜》在網際網路上有無數愛好者建立的網站，這些狂熱的愛好者們時刻關注遊戲的每一步發展情況，而遊戲開發公司確信遊戲獲得這樣的關注是當之無愧的，因為以前所開發的兩款基於龍與地下城的遊戲獲得了巨大的成功，而且下一款遊戲還有更為出色的設計。同時設計一個受到用戶創造力限制的單人和多人遊戲是一種新的嘗試，從我們所看到的各種情況來判斷，遊戲一定會在這兩個方面都得到相當的成功。





紅樓續夢 京華風雲



- 研究製造所　全彩狼
- 販賣流通所　智冠科技
- 遊戲類型　養成
- 科技需求：PIII、32MB

預定推出日 8月

由全彩狼工作室所研發設計的《紅樓續夢》是一部結合經營、養成與即時戰鬥的新型態遊戲，遊戲中的人物都是紅樓夢內的主角們，他們轉世至動盪的清末民初年間，而共同經歷大清帝國的沒落與民主時代的建立。經過前幾期的介紹後，小尼我又為讀者收集到更多該遊戲的新資訊，相信大家一定迫不及待想要瞧瞧這款新遊戲有何其他迷人之處。



以成爲「經營之神」爲目標

在《紅樓續夢》中，主角蘇玉衡可是會因為遊戲中所觸發的事件，而獲得許多商店的經營權，這也是主角最主要的收入來源，因此這一次已將更深入地介紹《紅樓續夢》的經營系統。當主角獲得一家店之後，並不代表就一切OK了，因為開店最重要的因素，便是雇員，因此主角必須慎選雇員，而雇員則一般分為店長、服務人員與工作人員三大類（不同的店可能會有不同的名稱），而每位雇員除了等級的基本設定之外，還有四項基本屬性與多達十六種的特殊技能。


玩家可以由這個介面去僱用雇員



雇員基本屬性

體力

代表這名雇員是否耐操又好用，體力越好的雇員越不容易生病，當玩家多聘請雇用大量雇員時，這些體力好的雇員也不至於會工作到累斃。

力量

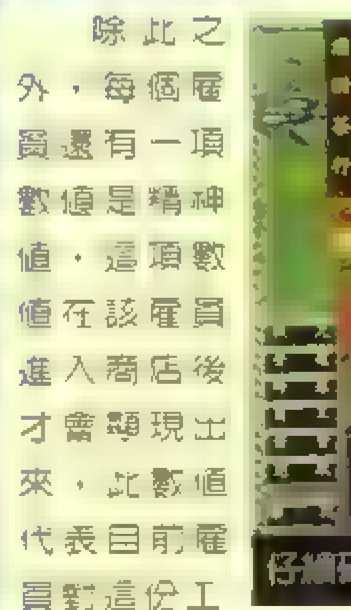
代表該名雇員是否力大如牛，不管是搬運貨物還是充當保鏢都是十分重要的參考依據。

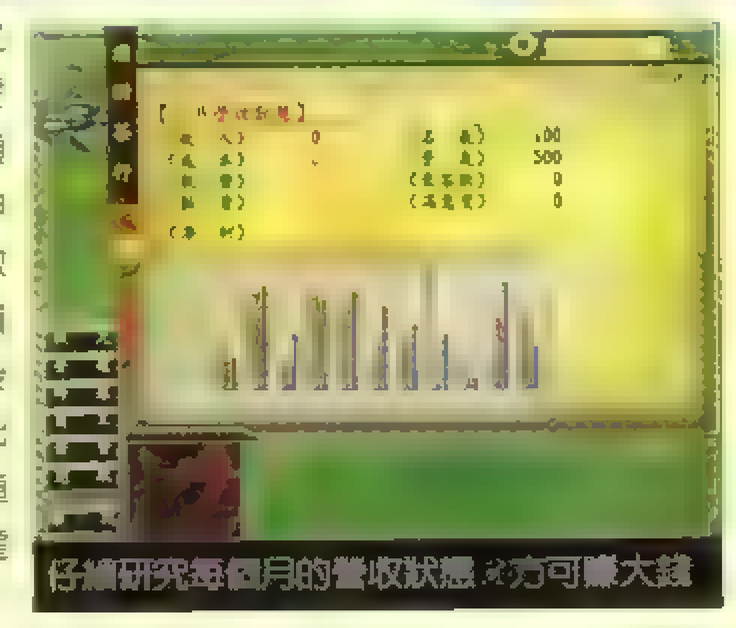
智力

代表該名雇員的頭腦是否靈活、反應是否敏捷，這是店員或服務生所需要參考的主要技能，而智力高的店長，還能夠適當的給予較佳經營方面的參考建言。

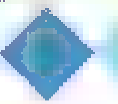
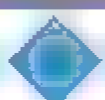
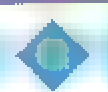
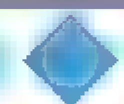
魅力

代表該名雇員是否美若天仙、或是英俊美貌的參考數據，當然在戲院中僱用來當歌星或演員的雇員，此項數值絕不可太低，否則絕對不到客人上門。



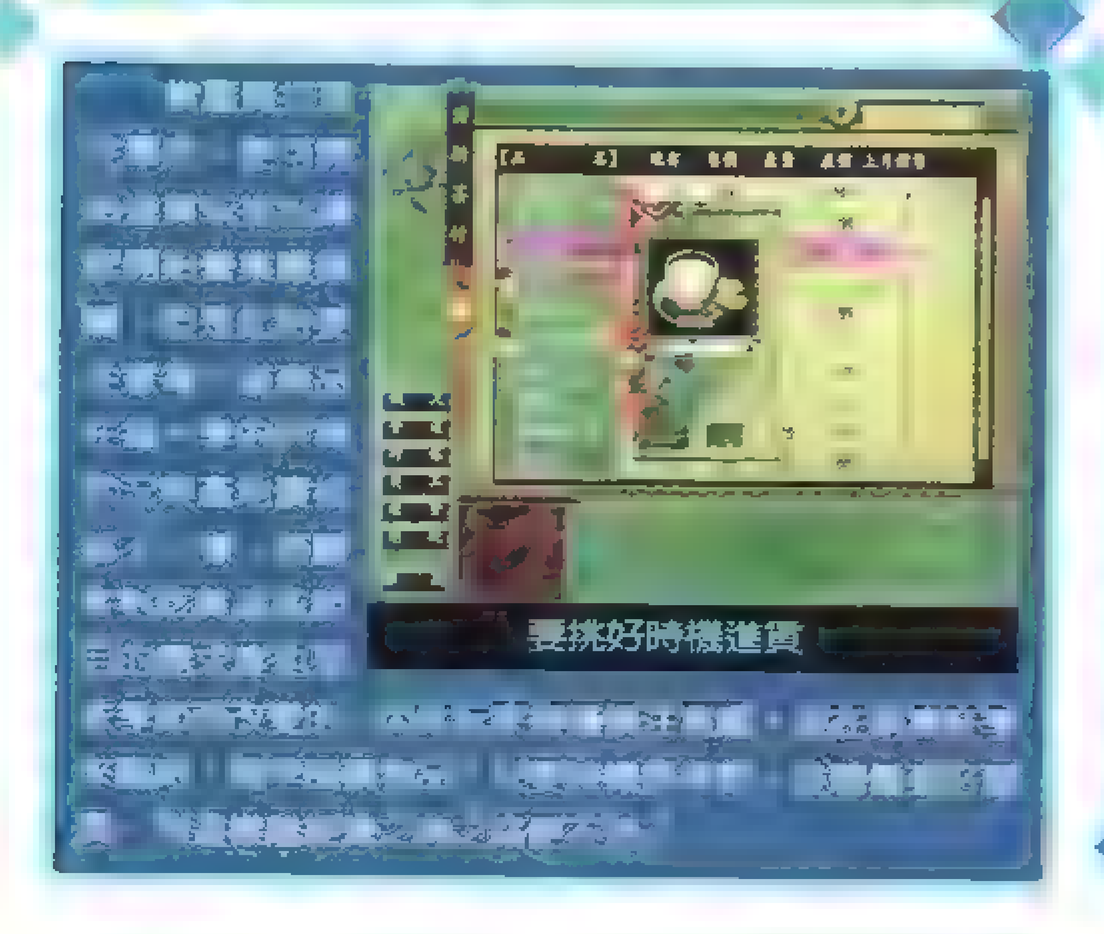

仔細研究每個月的營收狀態，才可賺大錢

除此之外，每個雇員還有一項數值是精神值，這項數值在該雇員進入商店後才會顯現出來，此數值代表目前雇員對這份工作的滿意度，當薪資過低，或是工作量太大時，該值便會下降得較快，因此玩家得密切注意此值，適時打賞一些銀兩或調升職位，否則當該數值過低時，會發生該雇員服務品質變劣、或是生病甚至離職的狀況發生，到時可就得不償失了。

經營人物的特殊技能

領導	擁有領導技能的店長，可提升 20% 智力值，並可減緩雇員精神值下降率。
商才	容易用低 10%的價格進入貨品，及提高貨物的成交率 25%。
叫賣	提高來店人數 10%。
口才	顧客購買該名雇員售出的物品，滿意度提昇50%，提升老師教書的學生或看演員的觀眾的滿意度 10%。
西學	當西學老師時可獲得額外的 20%加成。從事洋行或戲劇類工作可提昇 10% 效果
國學	當國學老師時可獲得額外的 20%加成。從事茶行或餐廳工作可提昇 10%效果
教學	提昇教學品質與學生人數上限
茶道	提昇茶葉類工作各項數值。
演技	提昇表演類工作各項數值。
歌藝	提昇演唱類工作各項數值。
廚藝	提昇菜色等級與價格。
巧手	提升服務效率，改善顧客滿意度。
快腿	提昇工作效率，改善貨物損耗度 10%。
韌性	比較不介意在惡劣的工作環境中生存，因此對薪資滿意度提昇20%，精神值增減也降低20%。
武術	當發生小偷或顧客滋事時，有一定比率可阻止。
滅火	當發生火災事件時，有一定比率可以阻止之。



要挑好時機進貨

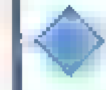
全新人物3D造型

- 蘇玉衡
- 曾寶芸
- 王鳳儀
- 山本玲子
- 陳真
- 鈴木五十九
- 小女孩
- 武生
- 日本武生
- 流氓
- 清兵

大家一起來學烹飪

為了提升《紅樓續夢》整體遊戲內容的豐富性，全彩狼特地在遊戲中新增小遊戲－『烹飪』，而這個小遊戲並不只是讓玩家放鬆心情而已，更與一些遊戲中期的重要路線緊緊相扣，如果太過輕忽的話，可是失去許多重要的線索，底下跟小尼一起來看看。


完善的食譜介紹



在遊戲進行之中，玩家可以從許多地方獲得各種食材，在尋找的過程中會因時因地發掘出不同的食材，而玩家平常所鍛鍊的能力也會關係到所覓得食材的好壞，當然囉！自身能力越佳的話所發掘的食材就越稀有，畢竟一分努力一分收穫嘛。

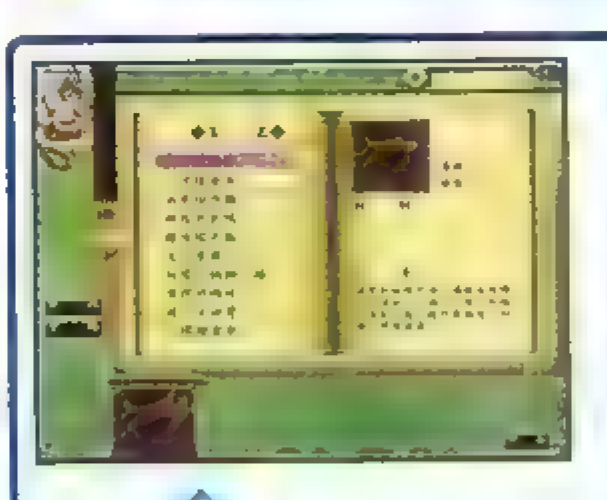
在獲得食材之後，玩家便可以在特定場所跟某些事件裡，使用這些食材來烹煮成菜餚，在烹煮的過程中，玩家必須依靠平時所鍛鍊的『廚藝值』與四處蹓達時所發掘到的上等食材來組合，不僅如此，玩家還得四處去搜括傳說中的名廚「蘇華龍」所遺留下來的食譜手卷，才有可能組合出理想的菜餚。

食材介面



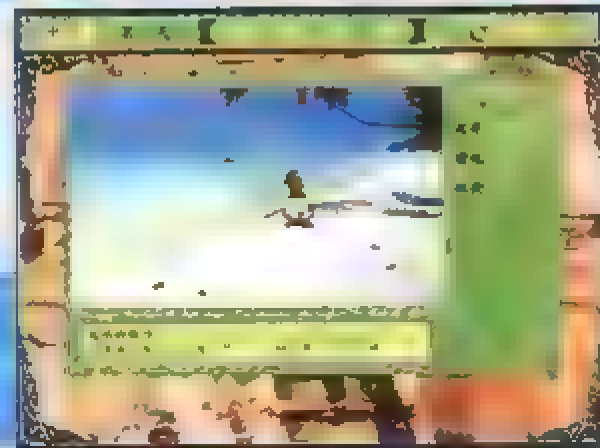
在遊戲中所搜尋到的食材，在進入烹飪遊戲的時候，會通通顯現食材介面上，這時候便可挑選3~8種任意材料放入白玉盤中，選好食材後既可開始烹煮，最後以玩家的能力與挑選食材的知識來決定烹煮出的菜餚。（烹煮出的菜餚可以自己品嚐或是送給心儀的女孩以增進好感度）

[illegible]

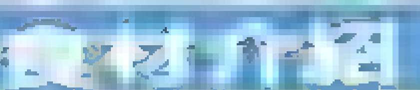


在物品欄使用所搜尋到食譜後，在進入烹飪遊戲的時候，即可使用食譜介面，玩家在介面內可以一目了然的看到菜餚的名單、所需的食材、菜餚的作法與所需的能力與加值。

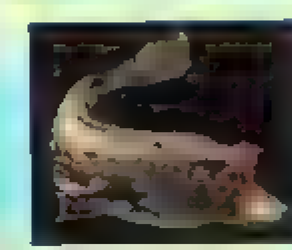

食材探索


食材探索

玩家在遊戲中可以在藉由每個月的訓練/經營模式裡，選擇出遊的指令，在遊山玩水之，放鬆心情之際，也可以順便尋找在市面上購買不到的食材，如山珍八寶與海珍八味等等的。

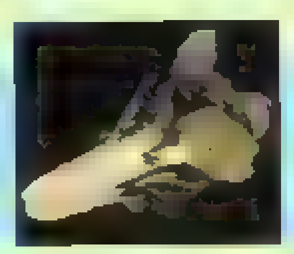


食材介紹



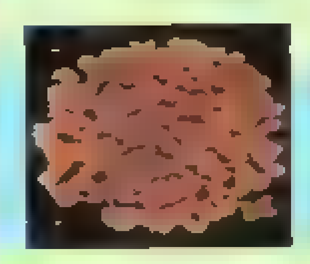
[illegible]

肉食性海水魚，多生長於東南地區，肉質厚實鮮甜。



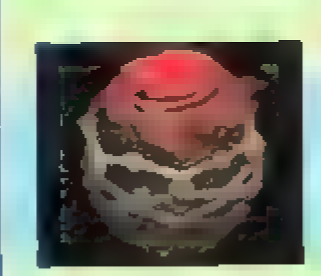
青江菜

葉柄扁平，呈湯匙狀，肉質肥厚，口感清淡，在用於味道濃厚的肉品料理中。



枸杞

枸杞的果實。成熟為紅色，圓形或橢圓形，可入藥，有明目、滋補的功效。



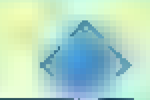
[illegible]

浙江省紹興縣所產的黃酒，有糯米製、黃米製　種。新製的酒辛烈無香，貯藏數月後，則變成芳香醇美。俗稱為南酒。



華龍涎譜卷

皇宮送給蘇華龍所撰寫的食譜手卷，收錄著清蒸河鰻、蝦仁豆腐、蝦仁鍋巴、棗泥酥餅的作法。

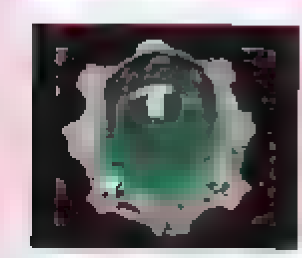


高低起伏的劇情走向

根據全彩狼表示，在遊戲前半期，玩家將可以玩到輕鬆的遊戲，由於主角仍處於就學階段，因此對於當時變動的時代環境並沒有對主角造成太大的衝擊，因此遊戲走向類似於目前一般校園戀愛養成遊戲一樣，玩家仍可控制著主角四處玩樂泡妹妹，並利用這段時間努力培養自己的能力，玩家也可以在財力允許的狀況下，買些禮物送給心儀的對象來增加好感度喔。



[illegible]



翡翠寶石戒指

水綠寶石，表現出中等豔陽色氣，色相均勻，品相表現完整豔麗。



粉紅玫瑰

淡淡的粉紅色代表溫暖，粉紅玫瑰的溫暖將讓她感受你溫暖的愛，讓她沉浸在溫柔的愛意裏，倍感安全，最適合情意綿綿的情侶



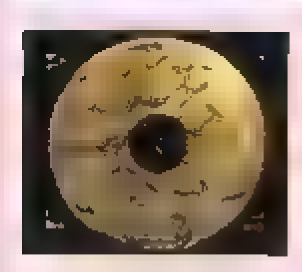
法式巧克力蛋糕

以巧克力、麵粉、香料所烘焙製成的法式甜點



深紅旗袍

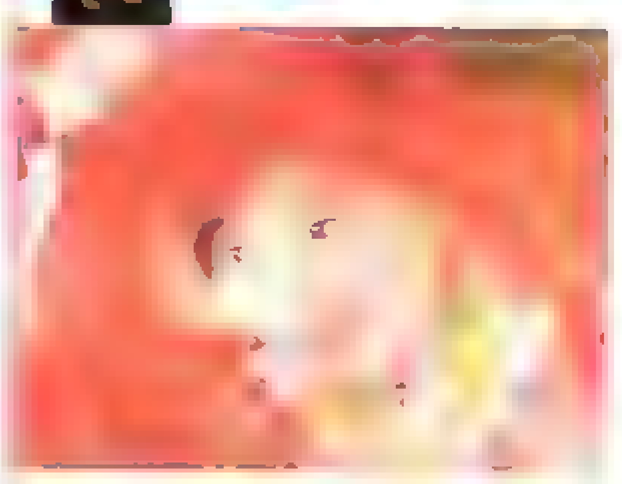
深紅色的滿式袍服，衣領繡有花雕。

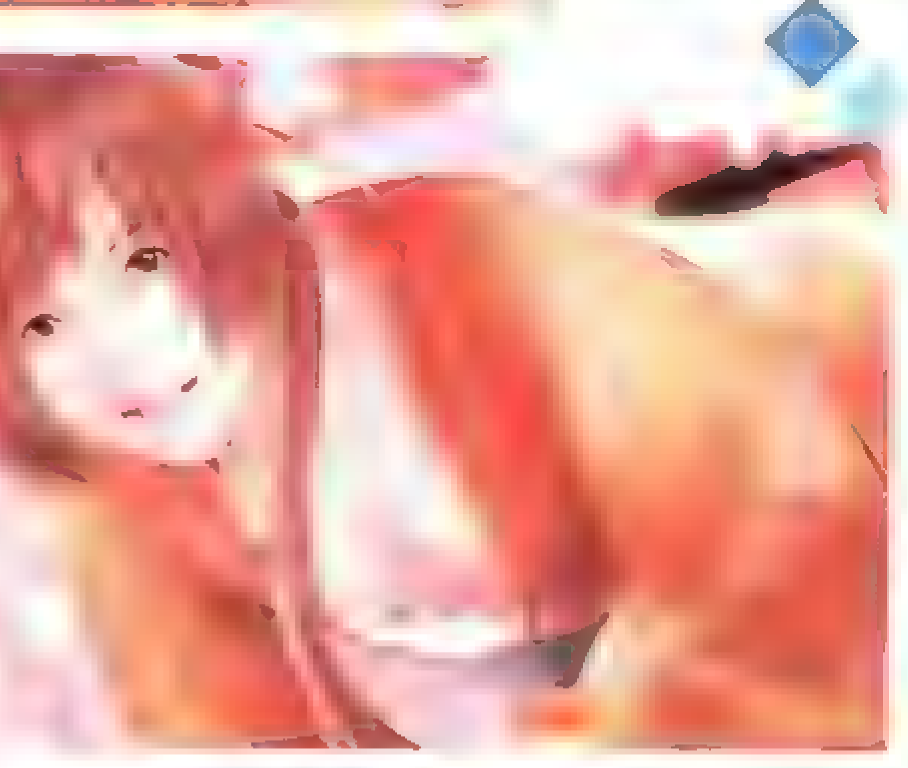


七龍玉璧

西漢末期，光武帝劉秀曾取玉龍璧育養討伐四方國賊，乃國之玉徵。

想要有"美好"結局 全靠玩家自己努力





一旦畢業之後，各種與事件便會接踵而來，甚至會惹來殺身之禍，玩家必須運用智慧與人際關係才能化險為夷。而遊戲中的女生們也不再單純只是等待玩家追求的對象而已，他們會有自己的理想與抱負，甚至連玩家身邊的人也可能與主角反目成仇，而玩家也會因為特定的事件而死亡或是導致心愛的對象死去，若玩家沒有打起十二萬分精神注意劇情，可能連半個美好結局都達不到，或是……只能出家囉～

在熬過這些慘無人道的痛苦與坎坷之後，玩家最關心的當然便是，有沒有『好康』的事件做為獎勵呢？雖然全彩狼不願意將本遊戲定位為 H GAME，但是也表示將會在尺度的最大容許度內，盡量滿足玩家囉，由這次透露的新事件圖來看，似乎玩家是不會失望的呢～

顧盼盼美聲 爲遊戲更增添風采







更值得一提的是，本款遊戲將由智冠音樂工作室來負責遊戲背景音樂與音效，智冠音樂工作室剛獲得GAME STAR最佳音樂音效，想必一定可以譜出配合《紅樓續夢》的優美音樂音效，並且將邀請為智冠多款暢銷遊戲代言演唱的名歌手顧盼盼，來為這款遊戲演唱主題曲，而且是由盼盼親自作詞作曲，因此這首主題曲可說受到樂迷、遊戲迷的期待。



N-age

研究製造所：Esofnet　販賣流通所：台灣易吉網
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PII-300、128MB

預定推出日
年
6月

才開放測試不久就掀起一陣炫風的全3D現代化場景的萬人線上遊戲「N-age」，相信國民們已經很熟悉了吧！就在沙霍納正準備前往「N-age」晃晃時，忽然發現遊戲竟然又推出了更新改版了！遊戲中的全新介面，變得更加華麗，有不少的設定也更進一步變得更為簡便。現在就帶領各位喜歡"嚐鮮"的玩家們一同進入全新改版「N-age」的瑰麗境界中瞧瞧吧…



完全更新的各式界面

登入畫面

一進入登入畫面，國民們就可以發現一座頗為不同的花園的大門就在眼前，在之前的版本中原本只有打入帳號密碼的視窗，現在多了許多貼心的功能給玩家選擇，新的介面可以讓玩家直接從登入的畫面進入官方的首頁，還有N-age故事的介紹，整個畫面看起來比以往的清新許多，也更加細緻活發，在鍵入帳號密碼之後，原本的Loading畫面也變成動畫的方式呈現，只要你的帳號密碼通過之後，就可以看到大門在你眼前敞開，歡迎各位進入絢麗的N-age世界



角色創造畫面

關於角色創造畫面部分除了介面不同外，並無多大的改變。目前還是那幾種髮型和衣服褲子讓玩家選擇，也許是官方希望各位玩家盡量到遊戲裡面去想辦法去得到自己喜歡的東西吧？但是要提醒玩家，除了選擇一個看起來漂亮的人物之外，選擇喜歡的職業也是一件很重要的事情喔！這一版的介面Str（力量）、Dex（敏捷）初始值是不可以調整的，也就是說除了外形之外，每一個玩家一開始都是一樣的屬性，沒有辦法像前一個版本樣可以自行調整



角色選擇畫面

接著讓我們隨著鏡頭移動到大門裡面。一進入大門就可以看到公園裏一排椅子上坐著各位玩家所創造的各個角色。和以往不同的是玩家在前一個版本中選擇角色時，遊戲裡的四個人物角色不會因為在遊戲中穿著的不同而有不同的顯現方式，這一版的N-age已經將各位玩家在遊戲中的角色穿著直接的呈現出來。也就是說假如你在遊戲中穿著什麼衣服的話，就可以直接在這一個選單畫面上看得出來，這樣一來玩家可以在進入遊戲之前就知道你的角色目前的衣著喲。當玩家選定想要的角色時，鏡頭會直接拉到你所選擇的角色身上，你就可以看到各種不同人物的個性動作表演躍！還有個有趣的地方就是在前一個版本中當玩家將不喜歡的角色砍掉時，只會跳出一個Yes or No的視窗讓各位選擇。現在這個全新版本玩家要砍掉你選擇的角色時，你的遊戲角色可是會對著你哭泣呢！好像在跟你說既然不喜歡我，當初幹嘛生我出來呢 >_<。





遊戲新介面

選完角色後終於可進入遊戲中囉，此時玩家們一定會發現，新介面與前一版可真是大、大、大，大不同呀！以往需要按！才能選擇其他介面的方式，現在全部改成排列在畫面右邊的！要三了！當然各位玩家還是可以像以前一樣，利用鍵盤上的快速鍵去開啟，也可以選擇使用滑鼠去點選需要的功能，不再像以前一樣還需要先按I開啟主視窗，再去選擇其他的介面，更重要的是現在可以有好幾個介面排列在一起喔，玩家可以一邊開啟道具欄位加上Help檔，也可以一邊看角色屬性的狀況，並且確認身上所攜帶的物品，最多可以同時開啟三個介面。不過當開啟太多介面時可是會把你的畫面給遮住，到時候看不到打你的NPC就不是件開心的事情囉。



除了介面都以改畫面去顯示之外，之前help檔中不同種類的指令，在新版中也都以不同的按鍵視窗加以區分，例如聊天指令、動作、主要坐標三個部分，現在都以分開的介面顯示，而不是像之前的版本必須一直按下一頁去尋找需要的資料，這樣一來玩家可以更方便的去找到想要的東西。還有一項就是原本身上攜帶物品的欄位和箱子的欄位是分開的，玩家必須用按鍵去做切換，在這一次新版本中也將兩個欄位放在一起，玩家在需要將箱子中的物品拿出來時，可以減少一個步驟。

在與NPC交易的視窗方面，新的介面也將以往不方便的按鍵功能，統一集中在介面下，都讓玩家更容易找到。



各項新功能紛紛出籠





這一次的介面中也加入了新的頻道功能和密語名單。玩家只要從選單之中點選你想使用的頻道，就可以不用另外鍵入指令，直接使用開放頻道發言。目前選單中有的頻道有三種：1.聯盟頻道 2.組隊頻道 3.貿易頻道。聯盟頻道可以讓屬於該聯盟的人都可以看得到首長所公告的訊息，組隊頻道則是一起組隊的四個人可以看得到的訊息頻道，而貿易頻道就是商人廣播用的啦！這一個新的功能讓玩家能更快速方便的使用各種聊天的頻道，不用再去打"/廣播"之類的指令就可以方便的聊天，加上新的組隊頻道，玩家更多了一個聊天頻道的選擇。

新增的密語名單功能也是一個方便的功能，玩家若想使用密語名單，可以在密語名單下面打入朋友的名字，就可以將朋友放在選單中，下一次要密語朋友的時候，只要點選朋友的名字就可以直接密語他。不過密語名單只有九個名額！另外就是這個名單在各位下線之後就會消失，所以下一次上線的時候，不要忘記了先把你要密語的朋友名字加進去。





戰鬥系統職業別介紹



介紹完新介面後，現在要來深入解析一下「N-age」的各職業別囉！目前版本中共有3種職業別選項，依職業別也劃分出兩大系統，分別為：戰鬥系統及經濟系統。

本次先為各位玩家帶來N-age戰鬥系統的介紹。玩家在一開始可以選擇兩種主要的戰鬥職業，一種是武術攻擊（Martial）另一種則是武器攻擊（Brandish）。武術攻擊顧名思義就是以拳腳攻擊為主的職業，而武器攻擊當然就是使用刀劍之類的道具囉。Martial的攻擊力較高，相對的防禦力較弱，Brandish則剛好相反，防禦力高但攻擊力較弱。遊戲中每一戰鬥等級升級的時候，會給予玩家＿點的點數可以調整到Str（力量）和Dex（敏捷）上。而在遊戲中的武器和特殊裝備幾乎都有Str、Dex的限制，當這兩項數值只要玩家有其中一項不足就無法將其裝備及道具裝配於所創角色身上，意思就是說……如果你等級不夠，就算有很強的武器也是無法使用的呢。不過哩！據官方表示在後續推出的版本中將加入許多無關AP和DP的服裝、特殊道具或是武器……等，讓玩家不用限制在本身的Str和Dex值上面，也可以穿得很酷或是拿一些有特殊效果的道具呦。接著介紹戰鬥系統所需武器的屬性列表。







武術攻擊（Martial）

武器名稱	價格	攻擊力	力量需求STR	敏捷需求DEX
拳擊手套	300	+3	22	22
纖維手套	1200	+4	25	25
情人手套	2500	+5	28	28
犯罪手套	3600	+6	32	32
傑克森手套	6400	+8	36	36
尼爾手套	8100	+9	38	38
重鉛拳套	10000	+10	42	42
狂嘯拳套	12100	+11	43	45
飄風拳套	14400	+12	48	48
伏鷹手套	16900	+13	49	51
狂躁拳套	25600	+16	55	55
青鱷拳套	28900	+17	58	58
鎮暴手套	32400	+18	61	61
秩序手套	36100	+19	64	64
藍指拳套	40000	+20	68	68

武器攻擊（Brandish）

武器名稱	價格	攻擊力	力量需求STR	敏捷需求DEX
棍子	100	+1	23	21
木頭球棒	400	+2	24	26
堅木球棒	4900	+7	29	27
鋁棒	6400	+8	31	33
撞球桿	10000	+10	35	37
高爾夫球桿	12100	+11	39	41
警察鎮壓棒	14400	+12	42	42
鐵管	16900	+13	43	45
扳手	22500	+15	47	49
釘鈀	25600	+16	49	51
猛擊錘	36100	+19	55	55
戰鬥錘子	40000	+20	59	57
張狂錘	44100	+21	62	60
剛鐵鎚	48400	+22	65	63
殺戮鎚	57600	+24	69	67
哭無淚鎚	67600	+26	74	72

戰鬥系統的特殊技介紹



當Martial和Brandish在數值達60和50時即開始各擁有其特殊技能，之後每增加10即可再多一項特殊技能的選擇，來看看我為玩家準備的圖表解說吧。

武術攻擊（Martial）

特殊技名稱	Skill LV	特殊技效果說明
集氣 Power up	60	提高攻擊力
迎擊 Defence up	60	提高防禦力
加速 Speed up	70	跑步速度加快 1.5 倍
氣功砲 DeadShot	80	遠距離攻擊
龍捲風攻擊 Tornado	80	對周圍八方向同時攻擊
致命一擊 Critical	90	使出必死攻擊
麻痺攻擊 Chaos	90	麻痺敵人動作之攻擊
[illegible]	[illegible]	將對方的攻擊損傷還給敵人
[illegible]一擊 Marvel	[illegible]	一般攻擊追加特殊攻擊
	100	使用原本不會的必殺技

武器攻擊（Brandish）

特殊技名稱	Skill LV	特殊技效果說明
集氣 Power up	50	提高攻擊力
鐵壁 Defence up	50	提高防禦力
一文字斬 ShadowSpear	60	攻擊且貫通敵人
斷頭斬 Breakdown	60	攻擊周邊敵人
劍氣波 Shockwave	80	遠距離攻擊
霸王斬 Critical	80	必殺攻擊
龍捲攻擊 Demolition	90	八方向敵人同時攻擊
連環攻擊 Manta	90	連環攻擊同一敵人
地獄火之斬 HellFire	100	遠距離必殺攻擊
狂風掃落葉 Cyclone	100	八方向同時必殺攻擊

交通工具類介紹

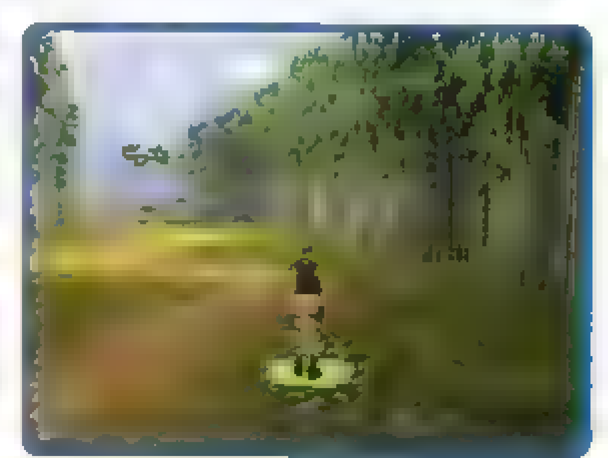
現代化場景的遊戲，當然少不了現代化的交通工具囉！在「N-age」中玩家們要快速移動除了可搭乘火車，或是使用紅卡快速地飛回城市中的任辦大樓，也可以選擇以機車代步喲！目前的版本共開放3款機車供玩家選擇，但現階段並未開放由NPC買賣，官方表示配合推出「N-age」3P 包推出，將自7月分開始舉辦「N-age」機車週週送的活動，而且還會連送5週呢，玩家們可千萬不要錯過囉。

交通工具類列表

小綿羊 50.cc	5000000	10	10	70
FZR 125	10000000	10	10	80
踏雷 [illegible]	20000000	10	10	90

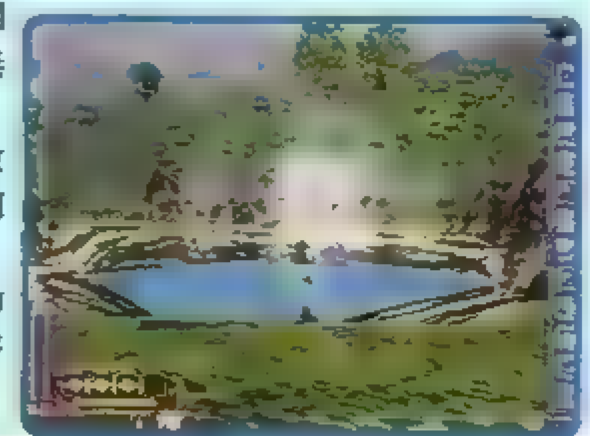
秘密地圖 & 廣受期待的台灣地圖

此次推出的全新版本中還加了一塊新地圖！不過，官方對新地圖的訊息採保密狀態，只能請玩家們上線去體驗囉！(據說是有如電影臥虎藏龍中竹林場景的神秘地圖呢)！還有很特別的一點，據官方表示自8月份開始將與此款遊戲的研發公司共同(韓國esofnet)參與研發台灣地圖，並預定於今年10月推出，也會推出新的任務以及遊戲功能，這可是遊戲界的一大創舉哩！在台灣地圖中除了可看到台灣玩家熟悉的景點外，就讓我們一同期待吧。



【N-age 宣言】

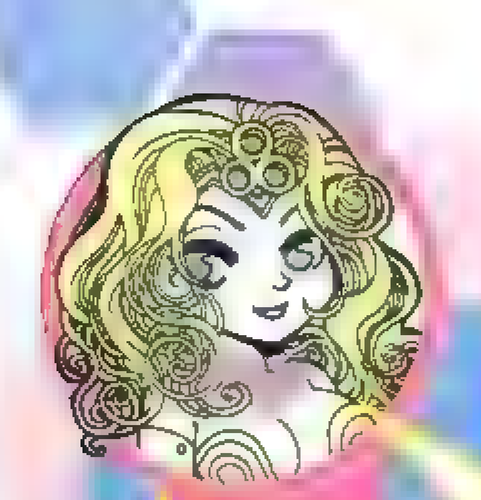
迷亂墮落的城市，尋找放肆不羈的狂野靈魂！
舊世界正在崩潰，N-age 世界將成為世界的主宰…
你身上流的是革命家的血液，
你內在潛藏的狂野靈魂呼之欲出…..
你就是 N-age 時代的新希望！
紛亂頹廢的世界裡，
權力和愛情是惟一能讓你存活下來的武器，
故事已經揭開序幕，你已無路可退…．
真實世界的放肆冒險就要開始…..
一場屬於你的城市冒險即將展開……．



【N-age 故事前言】

歷經無數次有形、無形的淨化行動後……..
「中央市」已演變為一個可控制整個 N-age 世界的權力都心，
N-age 世界的所有一切規則，無一不受中央市最高權力機構掌控著，
然而，「中央市」這個地方，卻始終是神秘未知的謎…
N-age 世界的你，
面臨了選擇生死存亡的時刻，
你儘管可選擇在情慾橫流的頹圮城市中沈溺愛情，
或選擇接受一切「中央市」的集權統治，並開始經營、創建你的聯盟組織，
去耕耘及拓展你的一切…………
你更可以選擇號召與你有相同理念的夥伴們，
組織出強大的革命聯盟，壯大你的組織，
作為日後入主「中央市」的強力後盾及經濟面之支援，
實現你放肆不羈的野心…
掌控了「中央市」最高權力，你就掌控了整個 N-age 世界！
城市的未來，就掌握在你的手中，
你的選擇，將決定整個 N-age 的明天！

流星蝴蝶劍



- 研究製造所　昱泉國際
- 販賣元　[illegible]
- 遊戲類型　線上動作
- 建議需求　PII 450、64MB RAM

預定推出日
年
8 月

之前做過「笑傲江湖」、「神鵰俠侶」等角色扮演遊戲的昱泉國際，這次要做的是以『古龍』武俠小說改編的「流星蝴蝶劍」。『古龍』小說重意境不重招式，講的是“無劍勝有劍”、“無招勝有招”的武學精義，看過小說的人民都應該知道吧！就是常常主角一來，敵人莫名其妙就死了一堆的那種情形，現在要變成遊戲了，大家可以來試試看自己可不可以做到這種高超的境界，呵呵。

新型態 區域網路動作對戰遊戲

以武學大師名著改編而成的遊戲來說，在一般的印象中玩家一定都會以為是「角色扮演」類型的遊戲，而這次製作小組創新顛覆以往刻板印象，推出以「古龍」武俠小說「流星蝴蝶劍」為遊戲背景的「區域網路動作對戰遊戲」。

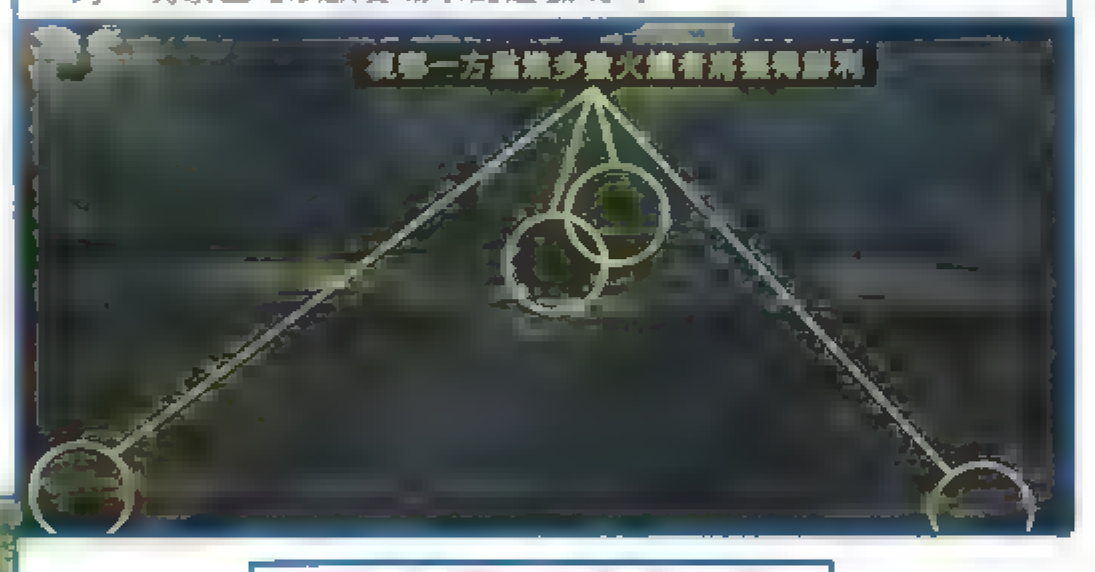
什麼是「區域網路動作對戰遊戲」呢？你有玩過「CS(戰慄時空)」或TV Game上的大作「真三國無雙」吧！簡單來說，「流星蝴蝶劍」就是一款中國古代武俠版的CS啦！玩家飾演小說裡所謂的正邪兩派之中的武功高手，以團隊對戰的方式，利用各種兵器的優越性，在其他玩家所扮演的對手之間，雙方人馬以暗殺、兵刃相交、暗器射擊．．等等，將對手的團隊全滅或是達成該次特定任務的遊戲方式進行。

遊戲一開始玩家可在正邪兩派共計十六個人物選擇其中之一後，然後在三大類型共計十餘種兵器之中，挑選兩種兵器來做為攻擊武器；所使用的武器類型，將會決定該角色的武功絕學。

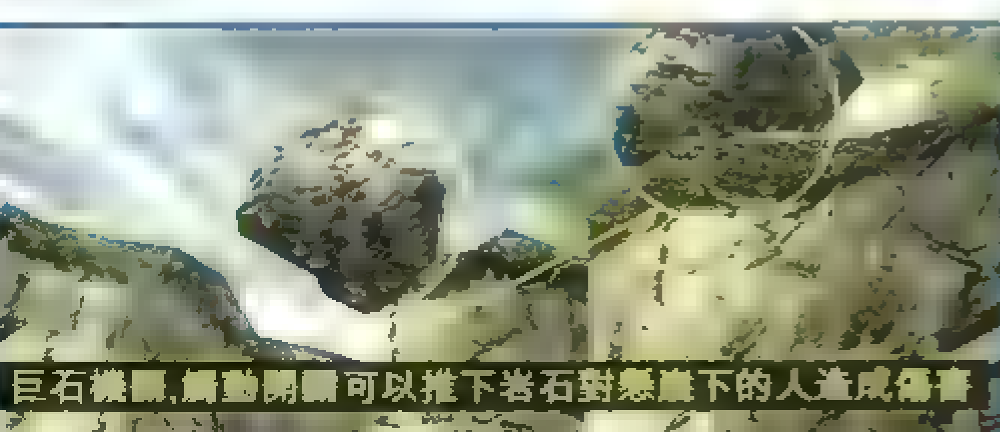


將重要物品帶回我方城門即可獲得勝利

接著由主伺服器替玩家在二十五個戰鬥場景中選擇其一，來決定此次所要進行戰鬥的場景，所有在同一伺服器上的玩家將會一同登入此一戰鬥場景進行團隊的廝殺對決。依選擇的戰鬥場景，將決定該次所有玩家的目的任務。包括了「全滅對手」、「搶得對方主要令旗」、「先殺掉對方某一重要人物」、「摧毀對手某一重要物件」．．．等等的多樣化遊戲規則。同時，玩家也可以改變場景的遊戲規則。



視哪一方點燃多數火焰者將獲得勝利



巨石機關，觸動開關可以推下岩石對懸崖下的人造成傷害

玩家可自由選擇設定每個戰場的遊戲規則

- **死鬥** 兩隊人馬，以全滅對方為勝利條件。
- **劫鏢** 先奪取到對方重要寶物，回到我方地域為勝利條件。
- **攻城** 先破壞對方數個重要建築為勝利條件。
- **暗殺** 先殺掉對方某一重要角色人物為勝利條件。
- **[illegible]** 不分隊伍，無限次的復活重生，以殺掉其它玩家角色的人數最多者為勝利條件。

招式多變的兵器攻擊

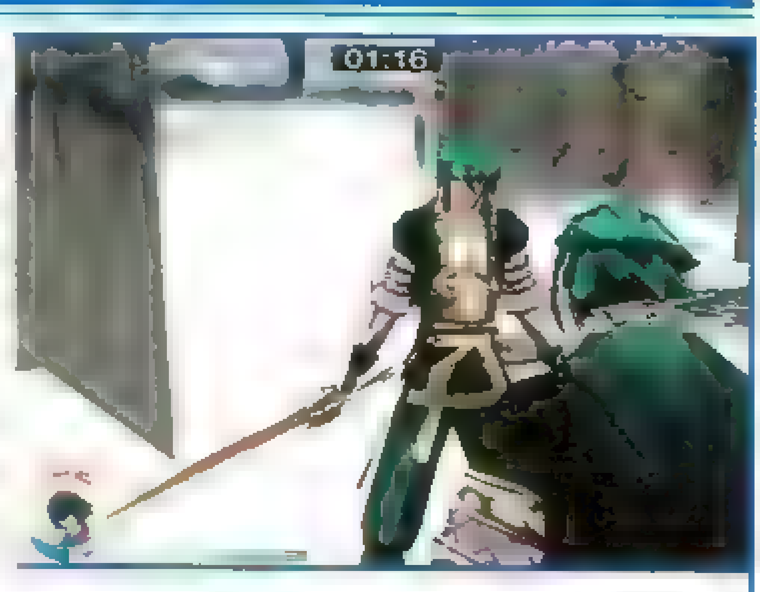
遊戲中，主要是以武器的變化作為其主要特性。玩家所選擇的角色人物，一旦決定選擇使用某一種武器進行攻擊時，其招式與動作也會跟著變化。每種兵器都可以延伸出多種不同的攻擊招式與絕招，每個兵器的特性也都不同，包括了速度、攻擊力、移動力、特殊能力．．．等等的多種變化，玩家可選擇自己最適用及熟練的武器進行對戰。遊戲進行中也會撿到其它兵器，在打倒某一敵方角色後，也可奪取該敵人的武器來使用。

遊戲中的兵器主要分為3大類共9種，關刀、刺槍、流星鎚、華山劍、峨嵋刺、短匕首、暗器飛鏢、長弓箭及血滴子等等，在小說中出現過的兵器都會出現在流星蝴蝶劍中，供玩家選擇使用。每種兵器都有不同的特性，如何運用兵器對戰，與團隊策略也有很大的關係。兵器的分類如下：





在遊戲中若玩家使用不同的兵器，在動作表現、操作使用、攻擊殺傷力、武術絕招上，都會有不同的變化。攻擊分為幾種基本的方式：「輕探」、「重擊」、「殺著」、「暴怒」。在攻擊時，使用招式最重要的因素是"時機"，雖然時機根據戰鬥狀況的不同而改變，但是玩家可以利用可主動取得時機的「撥導」。以下為基本攻擊方式的介紹



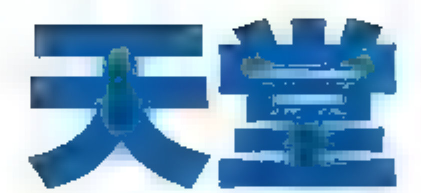
輕探	比較快速的連續攻擊
重擊	比較慢但強力的攻擊
殺著	有特色的連續打擊，但是比較難操作，某些招式必須在特定狀態下才能施展。
暴怒	集滿怒氣值，才能施展，是具有逆轉勝負的殺傷力。
撥導	當一方的攻擊，被另一方防禦住的一小段時間內，雙方都能進行撥導的動作，成功執行的一方，可以造成對方失去重心而取得有效攻擊的機會。

經典的武術招式

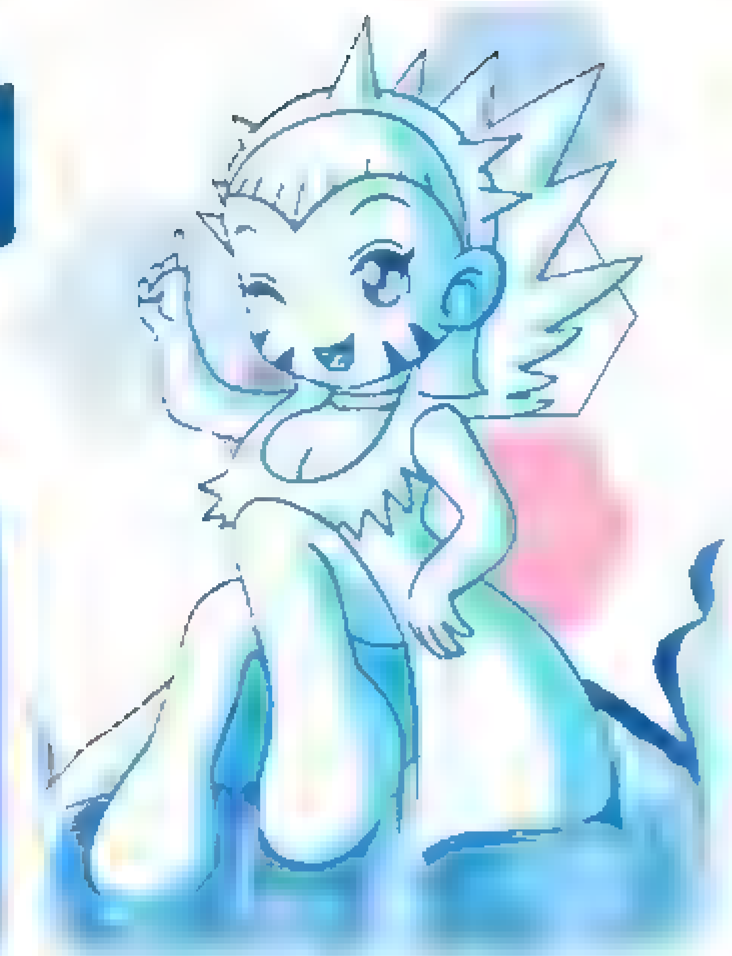
玩家可在遊戲中使出武俠經典變幻的招式，配合「飛鶱」、「走壁」等輕功，使用出移動、跳躍、一般攻擊、連招攻擊、絕招攻擊及換武器．等等的動作。靈活使用各式攻擊方式，配合操作的熟練技巧，可以施展出最有效益的攻擊方式。







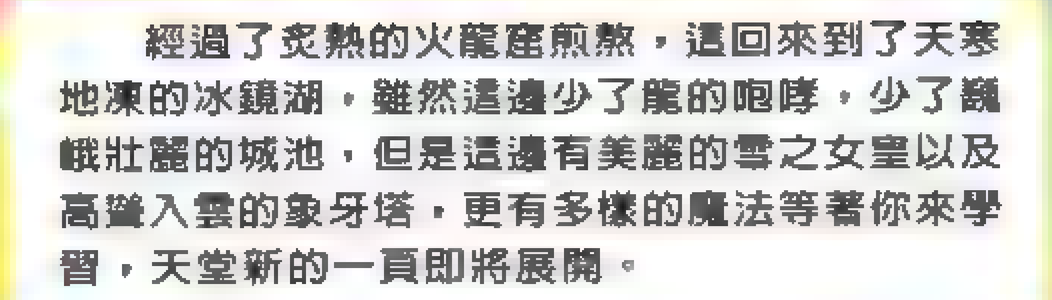
天堂 冰鏡湖



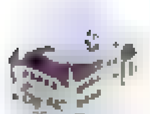


- 研究製造所・NCSoft
- 販賣流通所 遊戲橘子
- 遊戲類型：網路角色扮演
- 科技需求 P-II350、128MB

預定推出日 年 月



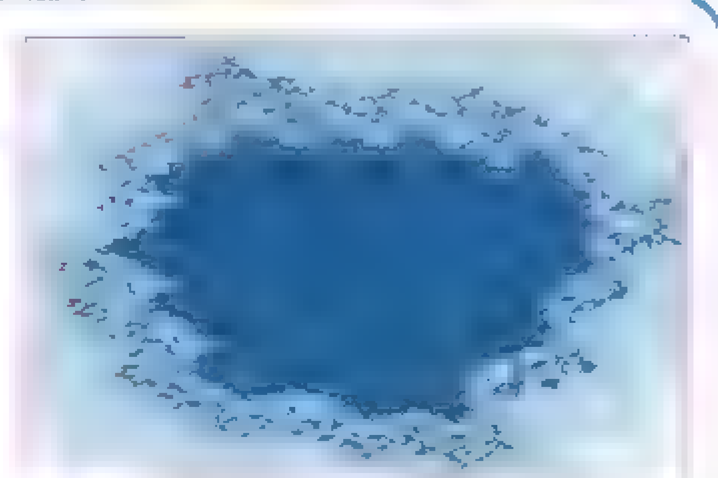
經過了炙熱的火龍窟煎熬，這回來到了天寒地凍的冰鏡湖，雖然這邊少了龍的咆哮，少了巍峨壯麗的城池，但是這邊有美麗的雪之女皇以及高聳入雲的象牙塔，更有多樣的魔法等著你來學習，天堂新的一頁即將展開。





冰天雪地的森寒刺骨

冰鏡湖位於火龍窟的東北方，這一次它以冰雪為主要元素，帶給玩家的是不同於以往的冰寒刺骨的效果，期待能在炎炎夏日為你消暑一番。它的地形有厚厚的冰雪覆蓋著，讓玩家在活動時感覺難以行動般。有別以往的版圖，在冰天雪地的冰鏡湖中還會出現看起來柔情似水但攻擊力卻很強的新NPC--雪之女皇。



冰鏡湖區域介紹

進入冰鏡湖後會看到一座塔，這座塔名為象牙塔，有8層高。塔前面有湖，還有一個象牙塔村圍繞在塔的四週。在地底下有一個水晶洞穴，是冰鏡湖最大的地監，共有3層。此外還有阿爾莫阿邊境的荒涼原野、往北延伸有巨大雪原地帶及冰雪森林。儘管這次天堂改版並沒有新的城池供玩家攻防，但這次冰鏡湖版本有個很大的特色，就是有過去玩家從未體驗過的魔法，都將在這次的最新版本中一一呈現。玩家們可以學習更多樣的魔法，盡情享受使用華麗魔法殺敵的快感之中。

象牙塔

象牙塔是一棟造型特殊的8層樓建物，但實際上玩家無法看到此塔的頂層，僅看到塔下方的部分，這是一座以魔法來建構的古代建築物。當玩家進入這座以大理石建造、矗立而時驚的高塔時，會發現在牆壁和門上均刻著閃亮的魔法文字，反光的地板也展現出不尋常的華麗感，讓人對這裡神秘而詭異的氣氛感到好奇。在象牙塔內，玩家可以利用地板上的魔法陣來上下移動。



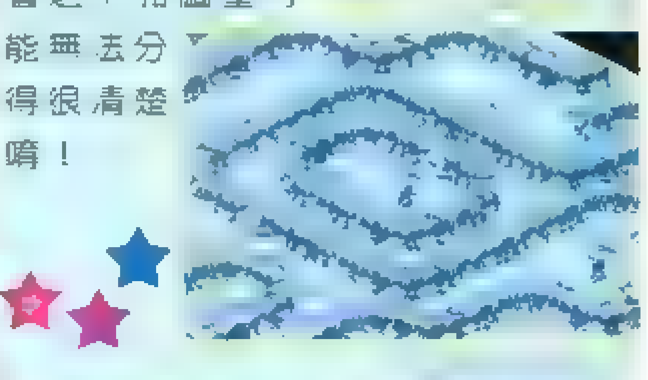
象牙塔村莊

圍繞在象牙塔周圍，位於冰鏡湖旁邊的村莊，本身並沒有特別的名字，因此大家都叫它為象牙塔村。村莊形成主因是過去一些冒險家在象牙塔取得魔法相關道具後，拿到這個地區販賣給市集商人而形成的村莊，所以象牙塔村不同以往所見之村莊，而是隨著時間的經過，由臨時搭建的露營區發展而成的村莊。基本上象牙塔村仍具有一般村莊的功能，所以在村裡有雜貨店、武器店、旅館、傳送師、倉庫及寵物管理人。



水晶洞穴

為這次冰鏡湖改版的最大地監，共分3層，各樓層皆非常大，因看起來整個洞穴裡頭都是透明的，所以將它命名為「水晶洞穴」。在地下第3層會出現等級60的恐怖怪物--雪之女皇。水晶洞穴裡的地形佈滿許多鐘乳石與結冰的水溝，且以非常薄的冰塊形成牆壁，你可以用攻擊的方式來破壞門，但若經過一段時間重新結冰之後，乍看之下和牆壁可能無法分得很清楚唷！



新增加的NPC





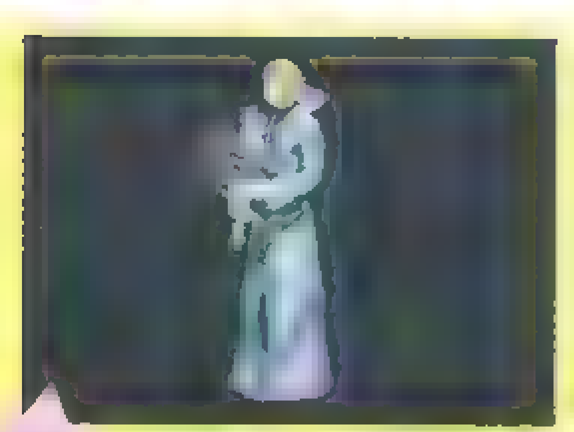
塔拉斯(Talass)

目前為象牙塔之最高長者，負責管理整個象牙塔的大魔法師，沒有特別的技能，不過可能在未來將由他給予高等級法師的任務。



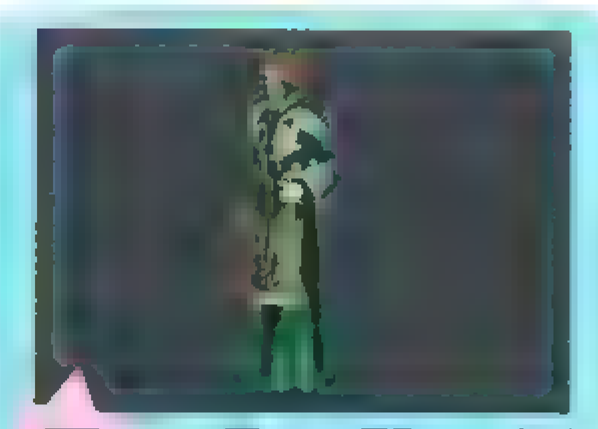
克利斯特(Kreister)

對巴盧耶斯有非常強烈競爭意識的年輕優秀法師，有傳聞說，這兩個人之中會有一個人會當下一個長者。故事中會給玩家一部分的任務，並教導新出現的法師專用補助魔法及王族專用魔法。



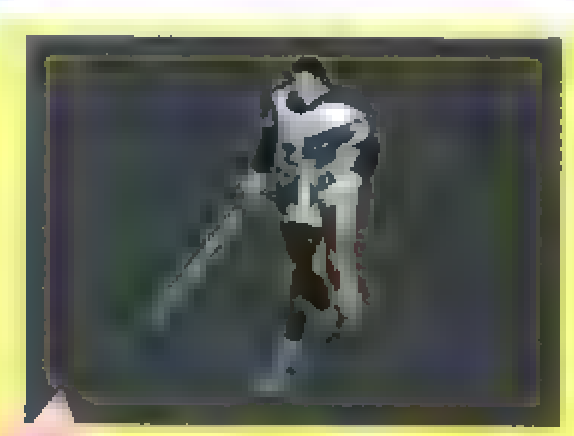
阿爾盧恩(Ellyonne)

在妖精森林因研究人的魔法，而來到象牙塔的妖精法師。在投入非常長的時間之後，重新創造出過去失落的妖精專屬魔法。故事中會給玩家一部份的任務，並教導新增加的妖精專用之屬性魔法。



巴盧耶斯(Varyeth)

塔拉斯的優秀徒弟，一直投入開發新型態魔法的天才年輕魔法師，會給玩家一部分的任務，並教給玩家新增加的法師專用魔法。



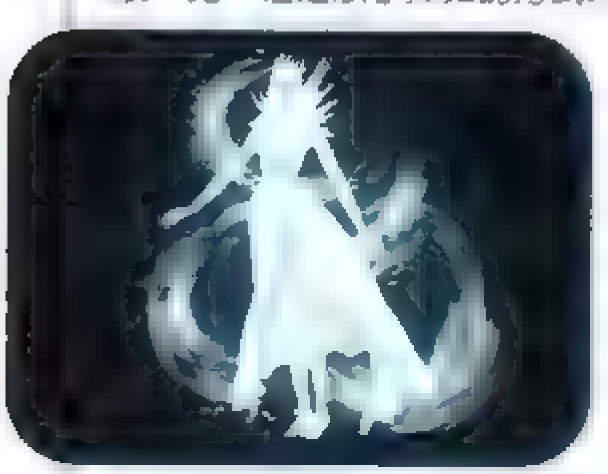
拉卒羅斯(Lazloth)

目前國境要塞的隊長，守護阿爾莫阿國境要塞的年輕將軍。

新登場的部份怪物介紹

雪之女皇(ICE QUEEN)

雪之女皇是這次冰鏡湖改版中，新登場怪物中等級最高的，藏匿地點為水晶洞穴第3層。身體是由白色而透明的雪和冰塊形成，身上穿著以冰雪製成的衣飾，在額頭上配戴一頂晶瑩雪白的后冠。攻擊方式是將一隻手放在嘴巴吐出寒氣，並以扇形散開的寒氣來攻擊在一定範圍內的玩家。另一種是以手揮舞的方式來攻擊週邊的玩家，並在此地上方產生冰塊的結晶，屬單一攻擊。雪之女皇對玩家冰凍系列的攻擊不會受到損害。雪之女皇的移動方式是藉由灑出冰粉，而在地面上稍微浮起的狀態來移動，可在短距離內瞬間移動。



耶提(YETI)

外表看起來像一隻巨大的雪人，全身佈滿銀白雪毛，毛髮遮住整個臉部，所以無法分辨出真正的形狀。攻擊方式是以巨拳攻擊玩家。



莎貝爾老虎(CHABEL TIGER)

生長在雪原中的巨大老虎，嘴兩邊的彎曲巨齒是其最大特徵，攻擊方式是以巨牙咬住玩家，還會一邊跳一邊用利爪來抓玩家。



混亂冒險



研究製造所：Nako interactive　販賣流通所：遊戲橘子
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-450、96MB

預定推出日
年
8
月

Nako interactive的線上遊戲《混亂冒險（Laghaim）》上市第4個月，就創下同時上線3萬人，會員150萬人的紀錄，僅次於韓國《LINEAGE》，甚至有人更說，《混亂冒險（Laghaim）》更會成為韓國第一的網路遊戲。但到底真實的情況是怎麼樣呢？小藍也想知道，所以就讓小藍帶領大家進入這個全新的奇幻網路世界吧！^^

奔跑中的女戰士

美貌纖瘦的女戰士拔出劍來，追逐外星來的敵人，在荒野上奔馳。太陽西斜，和她一起奔跑的影子也變得更長。穿越山澗時，她的身體在溪中有節奏地移動。驟雨突然傾盆而下，她進入建築中的身影也變得半透明。當女戰士給予敵人最後的一擊後，喊出勝利歡呼聲，畫面以她為中心朝向上下四方轉動。

這並不是什麼卡通動畫，而是最新的線上遊戲《混亂冒險（Laghaim）》的一個場景。Laghaim是科幻RPG，內容敘述人類為尋找救援之地而離開地球，進而進入一個難以想像的冒險之地。去年七月該遊戲（www.laghaim.com）一展開測試，就吸引了超過數萬名的玩家蜂擁而至，而由於當初限定的名額為1千人，故實際參加者數為預期的數十倍以上，這種爆炸性的反應使得該公司不得不在20天之內正式公開下一階段的測試伺服器。與一般在韓國的線上遊戲比較起來，真的創造了很多記錄。



選擇登場人物

矛盾、驚奇、星球體驗

該遊戲採用矛盾、驚奇、星球體驗的題材，內容是人類在救援之地與外星敵人作戰。西元2357年冬，人類離開了污染已極的地球，選出50多萬名人類，搭上了救援號（Salvation）太空母艦。經過7年間的宇宙航行，最後倖存下來的17萬人的腳步踏上了救援之星"new earth"。人類為了在其上建立根據地，與原本就生活在這顆行星上的三個種族（布坎、凱利頓、耶地亞）展開了無可避免的戰爭。

4族間正激烈戰鬥的某一天，人類為了在似乎永無結束之日的戰爭中獲得勝利，而下了最後的一步棋…人類決定將新型能源"G TYPE1189"的濃縮物質裝到離子飛彈上，投向其他3個種族的根據地。New earth與被污染前的地球十分相似，該星球的本名叫做"祝福之地"。若人類在戰爭中獲得勝利，則Laghaim之名將與其他三個種族一起消失。然而就在離子飛彈落地前的幾個小時，其他星球來的普羅格梅爾族對這顆星球展開了侵略，於是4族緊急締結休戰協定成為同盟，而這是為了凝聚力量則是要共同對付可怕的普羅格梅爾族。

此遊戲需要戰鬥及利用各種物品的技術，也可以組隊或組成工會，擔任領袖。也能成為戰士型的英雄、魔法型的英雄、智慧的英雄或生產的英雄，而玩家就是要從這4族中選擇其一來培養力量、體力及技能等。

感覺是不是有點『暗黑』呢^^



極度逼真的遊戲攻城戰

美術表現非常細膩





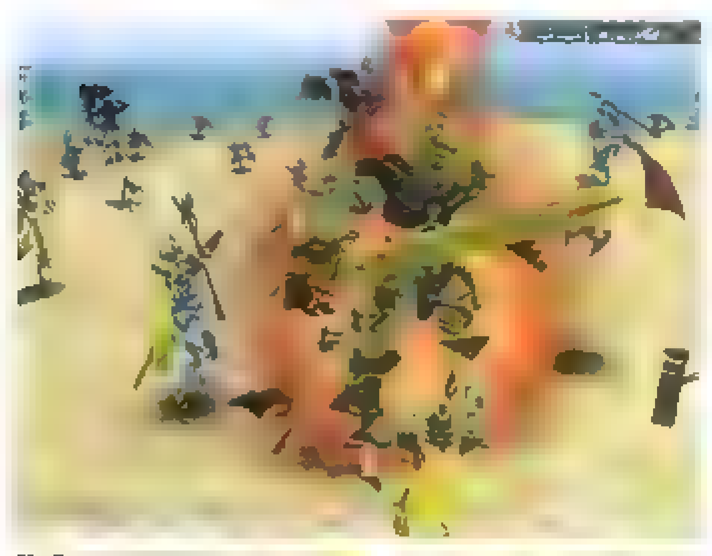


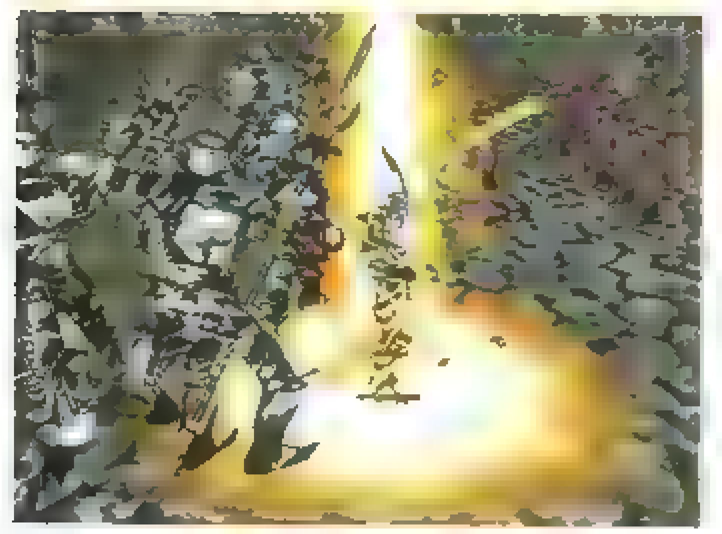
不需憂慮伺服器當機

此遊戲可同時上線人數也很驚人。用PC等級的伺服器（Pentium 4 1.7GHz 1CPU，IDE HDD）實際進行負荷測試的結果，創下最多可以同時連接5486人的紀錄。而在這個狀況下用其他角色登入，也沒有明顯的延遲現象。公司方面表示，若採用中大型伺服器，最多可以同時連接數千甚至數萬名玩家。遊戲公司表示"一般以NT為基礎的伺服器僅能同時連接1百～3百人，普通的Linux或Unix也只能連接1千～2千5百人左右"，"花更少費用，就可以完成Laghaim的基本設備架構。"



讀取介面系統





數據機麻會通哦！

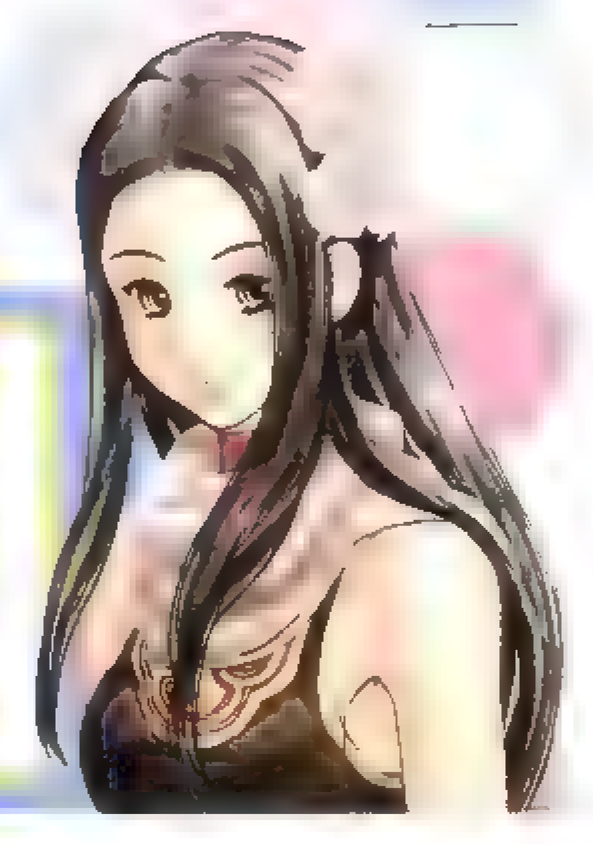
由於程式大小只有現有遊戲的5～10%，所以用56k數據機也不會有延遲或斷線的現象，也能夠順暢地進行遊戲。這也是該遊戲在大陸及日本等地受到矚目的原因，而遊戲公司表示，"考慮大陸、日本等地一般數據機使用者還很多，且可說本遊戲在海外市場已有相當的競爭力。"

功能強大的語音系統

昆侖冒險（Laghaim）具有大規模語音交談的功能。傳輸方式則是透過P2P方式的VoIP功能進行大規模語音聊天，即使有8百萬人同時用語音聊天，且伺服器將會進行分組，讓每8人形成一組，利用這8台當中效能最好的電腦作為語音伺服器。等於是用玩家的PC當作100萬台臨時的伺服器，減低遊戲伺服器的負荷，設計這個功能也是考慮到用鍵盤交談不易的中文及日語地區，而且用Linux、Windows及Unix等五種作業系統開發遊戲，也是打算以世界市場為目標，真可說是遊戲史上大創舉哦！

新絕代雙驕3





- 研究製造所：宇峻科技
- 販賣流通所：宇峻科技
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：P-233、64MB

預定推出日 年 月

經過連續幾期不停的密集報導，新絕3終於進入接近完成的階段了！根據小尼實際的試玩之後，深覺這款遊戲是一定值得國民們長久等待的啦！三代的劇情已經脫離小說的故事，加上許多全新設計的系統及玩法，將帶給玩家完全新奇的感受。在之前我們已經針對遊戲做過許多介紹，這一次製作公司又放出新特色了，真是讓人訝異於這款遊戲的豐富性。

角色戰鬥天賦

除了一般的招式武學，拜師武技之外，每個角色在戰鬥中都有著獨一無二的戰鬥天賦。隨著每個角色的個性不同，在戰鬥中也將完全的表現出獨特的風格。沉默不多話的江雲，在戰鬥中還是維持著一貫的冷酷，而他的天賦「殺意」，能激發他的戰鬥意志，雖然在殺意狀態時的真氣消耗較為劇烈，但卻能大幅度的提昇殺傷力。

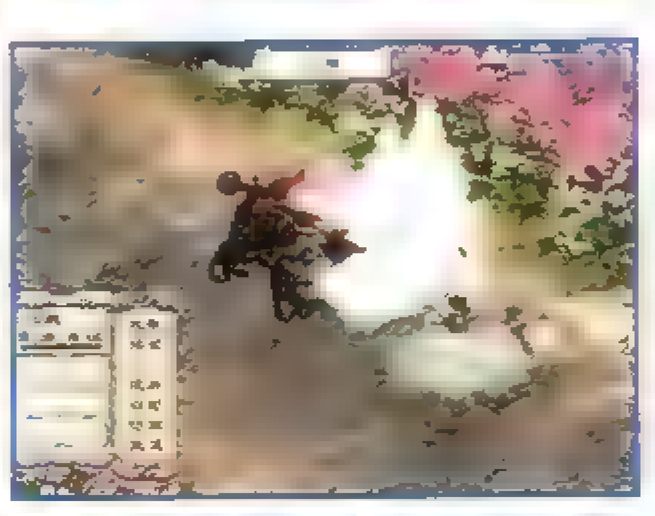
溫柔體貼的君湖，除了可以與動物交談之外，還可以在戰鬥中「召喚」出寵物助拳，在狀況激烈的戰鬥中，可以佔有相對的優勢。一身蠻力皮肉厚的熊霸，性格純樸無心機，只要活用他的『保護』天性，當我方人員受到強烈打擊之時，便會挺身而出，代替同伴擋下這一次攻擊。這樣的特性對於維持戰力來說，是相當實用且具策略性的。

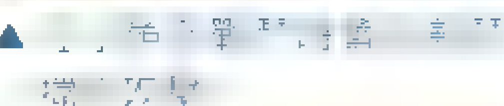
顛覆傳統的

一般的ＲＰＧ中，戰鬥除了華麗的招式之外，就是和敵人做體力拉鋸戰了。開發小組有鑑於此，特別在戰鬥模式的變化性上下了許多的工夫，使得每種敵人都有獨特的攻擊方式，甚至於特殊的自主意識，這代表著敵人也會思考了，也將擁有屬於他們的獨特模式。

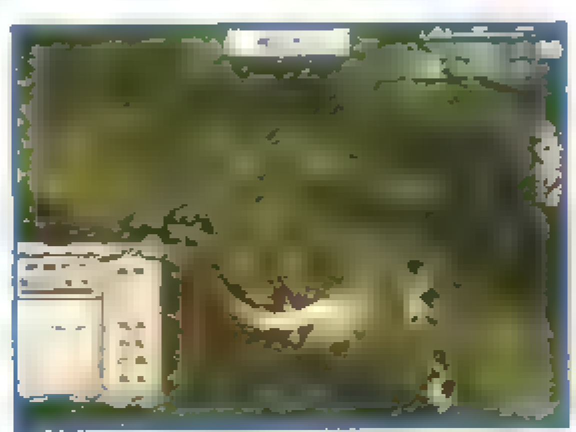
例如在遊戲的前段，小魚兒會帶著兒子江瑕一同冒險，小魚兒自然是一身高強的武藝，戰鬥時從從容容的就能應付，但江瑕就不是了！江瑕年紀尚小，武藝也尚未純熟，所以很容易遭受敵人的攻擊，這些攻擊對小魚兒來說或許不算什麼，但對江瑕無一不是招招致命，所以不光是求得戰鬥的勝利，還要同時保護江瑕，才能算成功；要是江瑕陣亡了，即使小魚兒打了勝仗，也會因為內疚而痛苦終生。













當你遇上了少林的小弟子時，不難從他的戰鬥對話中得知他的怯懦與害怕，此時的他是不具任何威脅性的；由於害怕的緣故，沒多久就逃跑了。但是你只要一攻擊了他，他便認定你是武林中的壞人，瞬間將變得極具攻擊性，轉眼間變成一個可怕的對手。而賊頭賊腦的小偷，還會趁你不注意的時候偷取隊伍中的物品，隨即逃之夭夭，如果沒有在他逃走之前擊敗的話，那被偷走的物品就再也找不回來了。諸如這種個性化的敵人設定，將使玩家在玩新絕代雙驕三時，隨時都會有不同的戰鬥體驗。



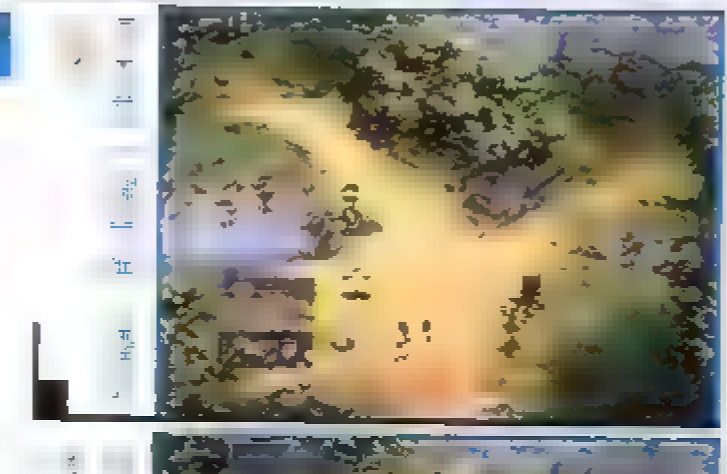
遊戲性破表新玩法

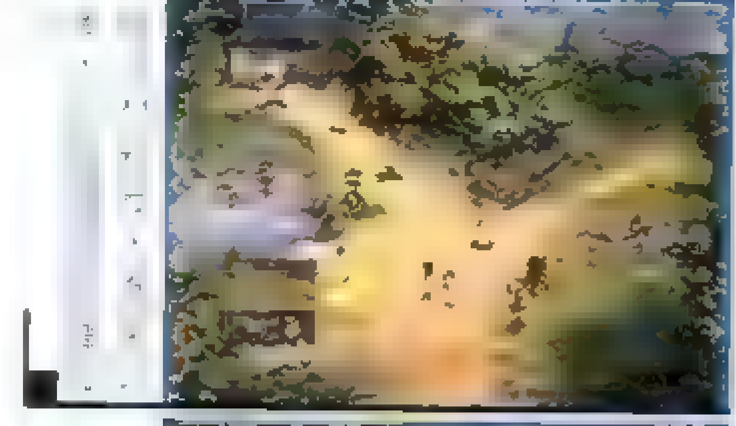
開發人員表示，新絕二為了讓每個玩家在體驗遊戲時，從頭到尾都充滿了新奇的感覺，將隨著遊戲的進行，而逐漸引入許多好玩、新奇的創新系統。而「造鎮系統」便是其中的一種。

在北方大漠附近，有塊罕無人煙的不毛之地，名為「寧芳」。而當你獲得這塊地的所有權時，可千萬不要因為看起來荒涼而置之不理，這可是你親手建造家園的地方。要建造屬於自己的城鎮同時，你必需知道，這種艱鉅的任務不是你操縱的那幾位角色就可以辦到的。建造城鎮除了需要原料之外，還需要許多的人力。

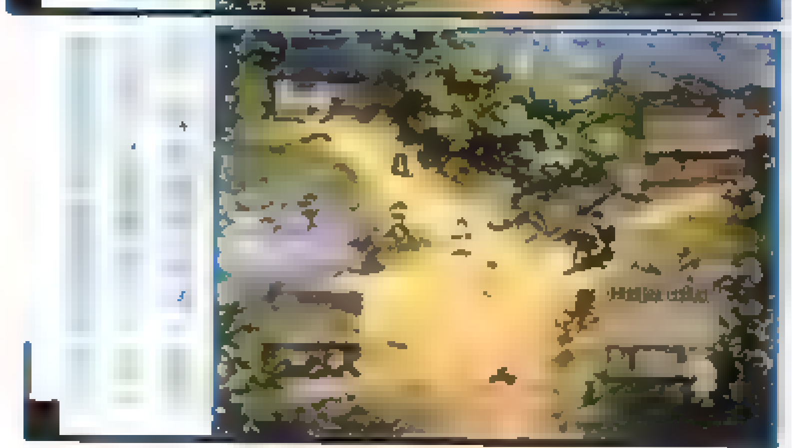
首先，你必需要說服別人參與你的造鎮計劃，隨著遷入人口的增加，寧芳這塊荒地才會逐漸的發展，而隨著逐漸的發展，你也才可以說服更多的人一起加入新城鎮的開發。甚至你還可以建造出只有寧芳才有的武器、道具店，販賣著一般買不到的夢幻物品，也因為這個地方是屬於你的城鎮，在這裡的消費將會比其他地方便宜許多，只收取成本價喲！

還有些江湖上的流浪漢，或許你如果邀他遷入寧芳時，他在高興之餘還會收您為徒喲。另外，你如使用特殊的方法，也可以邀請「非人」的東西一起居住，而城中雖然住了妖怪，但也是對市鎮的建造有相當大的幫助。

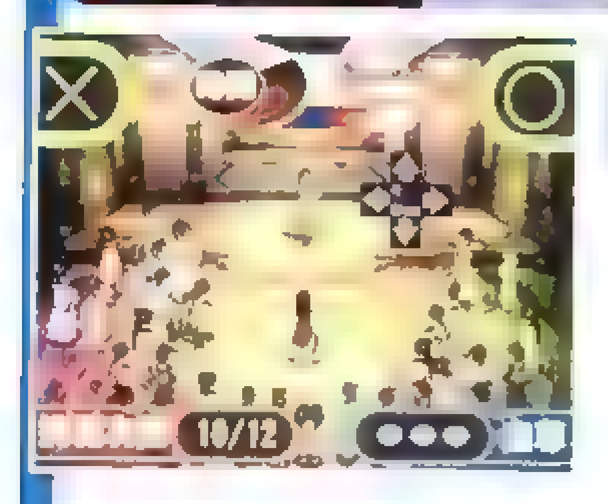








令人沉迷



曾經在玩過楚留香新傳的玩家，應該對其中的小遊戲印象深刻吧！是的，小遊戲也同樣的會出現在新絕二裡，在緊張的戰鬥之餘、壯闊的劇情體驗之後，這絕對是另一個令你放鬆心情，沉溺在其中的一個地方。

九大角色

人名	地圖特殊能力	解說	戰鬥特殊能力	解說
江瑕	話術	和特定的人說話，引發不同的結果	視破	可查看敵人狀態
江雲	御劍	飛劍渡過斷層	殺意	招式可增強威力，但使用mp會加倍
熊霸	碎石	擊破擋路的石頭	保護	保護我方的人
巧巧	搜索	看見隱藏的寶箱	妙手	偷東西
仇心柳	鑑定	鑑定出不知名的物品	覺醒	二次行動
黑档鳳	輕功	可施展輕功	丟錢	用錢丟敵人
顧小織	行商	在野外隨意走會遇見祕密商人	變身	hp現值在1/2以下，會變成狂暴
華紫音	游泳	游泳渡過水池	學習	學習敵技
若湖	諸語 飼養	可和動物類的角色談話 可進行寵物的飼養	召喚	召喚寵物助拳

石器時代 4.0 -新九大家族-



- 研究製造所：華義國際
- 販賣流通所：華義國際
- 遊戲類型：線上RPG
- 科技需求：Pentium II、32MB

預定推出日 年 7 月

《石器時代》堂堂進入4.0版的階段了！這次新九大家族的這個版本將於7月1日開始測試，而且這次的改版可說是《石器時代》的一大進步唷！為何這麼說呢？這次的改版，最大的不同，就是開放了玩家最期待滴－莊園與騎寵！此次開放新增的五個莊園及大量騎乘寵物，嘿嘿！讓所有的九大家族呢，都可騎乘自有家族專用的寵物唷！至於還有什麼新鮮的功能呢？……嘿嘿！繼續看下去，你就會知道了！

時空交錯的魔影山戰役

首先，我們來看看這個版本的遊戲背景。長期生活在尼斯大陸的原始人，殊不知道除了人類、恐龍、精靈的世界之外，竟還有一個魔族世界的存在……魔族的文明跟原始人迥然不同。這是一個弱肉強食的世界，勝者為王、敗者為寇，在他們的思想裏，唯有力量才能代表一切。魔界裡任何人都有可能稱王，戰爭四處可見，一個又一個的強者以武力輪番血染魔界。



這樣混亂的征戰局勢一直持續到到二千多年前，魔界兩名強者的出現將魔界的勢力一分為二，形成兩雄割據的局面。艾巴登和迪蒙，雙方都擁有強大的魔力，各自統一了散落各處的零星勢力，稱霸於魔界的東西各一方。但是慾望無窮盡的，艾巴登與迪蒙雙方都有一統魔界的野心，因此魔影山戰役一觸即發



魔族入侵伊甸大陸



在魔影山戰役之前，魔界與原始人世界原本是彼此不相通的。因此魔影山戰役不僅是魔界歷史中的重要一戰，同時也開啓了伊甸大陸這兩千年來的惡夢。在這場戰役，被擊飛的艾巴登撞破了時空交接點，就這樣打開了魔界與地上界的時空缺口，魔界長達數萬年的戰爭也宣告結束，同時開始了迪蒙長久的血腥統治。戰敗後的艾巴登元氣大傷，墜落在伊甸大陸，失去形體只剩下一股微弱的氣息。但他還終究無法放棄統一魔界的野心及復仇之計，所以他耐心的等待著機會……但因此伊甸大陸中央就開始陷入一片人煙絕跡的無盡黑暗……




WAEI


WGS

四大精靈守衛伊甸大陸

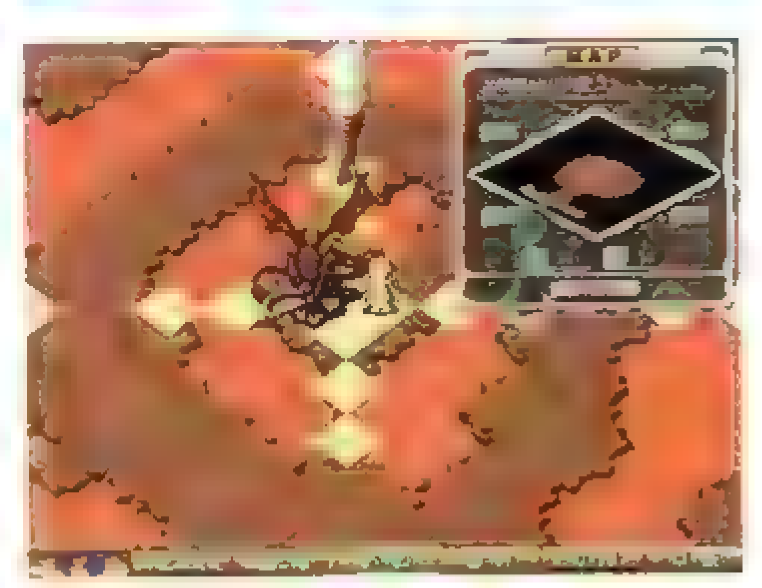
伊甸大陸的各種資源非常豐富，並且擁有極為稀少的鑽石礦，這是在尼斯大陸上所找不到的珍貴資源，造就了伊甸大陸欣欣向榮的經濟貿易。這樣的情形到了艾巴登降臨伊甸之後有了重大的轉變。艾巴登可以藉由吸取人類的靈魂而慢慢茁壯。在伊甸大陸中央的生命就在艾巴登不斷的殺戮，以及自然資源的枯竭之下漸漸減少。

當伊甸大陸中央完全變成沙漠，艾巴登的邪惡氣息開始擴散時，也正是黑暗精靈王與光明精靈王爭奪尼斯大陸的同時。失利的黑暗精靈王被封印，特命手下的四大精靈前往伊甸大陸，尋找新的地方做為他們棲息的場所。精靈天生的敏銳度讓他們立刻發現在伊甸大陸中央有個奇異力量的缺口，大量的魔物不斷從這個缺口湧出，為避免這些魔物殘害伊甸大陸的子民，於是四大精靈靠全身力量製作一個結界，並分別在伊甸的周圍駐守下來。由於他們的力量有限，無法完全阻擋所有魔物，並始終忘不了搭救黑暗精靈王的使命，因此四大精靈有了借助人類力量的想法。精靈與魔族因此僵持了二千年。


伊甸莊園







精靈庇護的伊甸四大城

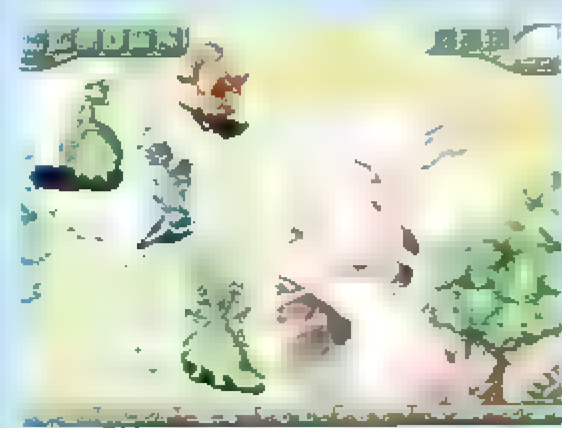
地精靈注重調和。他教導著地城的人民各種技藝，尤其是武器防具的製作。所以地城的人民擁有比起其他城市更好的武器及防具技術能力。

水精靈強調智慧。不論是在生活、感情、戰鬥、恐懼等方面，他都告訴水城的人民在任何事情上都應以大智慧去思考，以獲得更完美的結果。

火精靈崇尚力量，他深信面對強大的敵人時，唯有更強的力量，才能確保勝利屬於自身。火城的人民在他的教導之下，也擁有了伊甸大陸中最強的戰鬥力量。

風精靈擁抱大自然。他深信天地間自然萬物的力量凌駕於其他所有的力量。那怕是一草一木，若能將自然界的力量匯合己用，邪惡的力量將顯得微不足道。也因他的滋潤，風城的自然生物最為茁壯。

伊甸四大城各自成長，在四大精靈的靈力滋潤下發展各自專屬的文化。四大城的人民個性差異也越來越顯著，



不但語言，民族性大不相同，就連服裝也有很大的差異，唯一相同的是，四大精靈希望藉由人類的壯大，日後得以共同將魔族趕出地上界。

艾巴登的復仇計劃

艾巴登在不斷地吸取人類靈魂之後，已經回復了原來的六成魔力。並且收服了所有由時空缺口外流的魔物。艾巴登知道以自己目前的力量沒有辦法打破四大精靈的結界，更遑論回到魔界後還得面對比二千年前更為強大的迪蒙，因此他需要更多人類的靈魂。

一直到了五十年前，探險家雷爾來到了伊甸中央。他就像所有的淘金者一樣，貪婪而沒有原則。艾巴登發現了他，在利誘威脅之下，雷爾成了艾巴登的助手，利用人類無止盡貪婪的弱點，發展了一個伊甸艾巴登樂園。無數的人類被慾望吸引，成為艾巴登野心的犧牲品。

艾巴登在雷爾的協助之下魔力日益恢復，此時他的力量已逐漸超過四大精靈的力量。眼看著魔族的力量越來越強，四大精靈也趕緊採取行動。由於他們本身的力量已不



足以對抗魔族，於是精靈們決定教導人類各種知識，以便日後結合人類的力量來抵抗魔族。


WAEI
WCS
新、

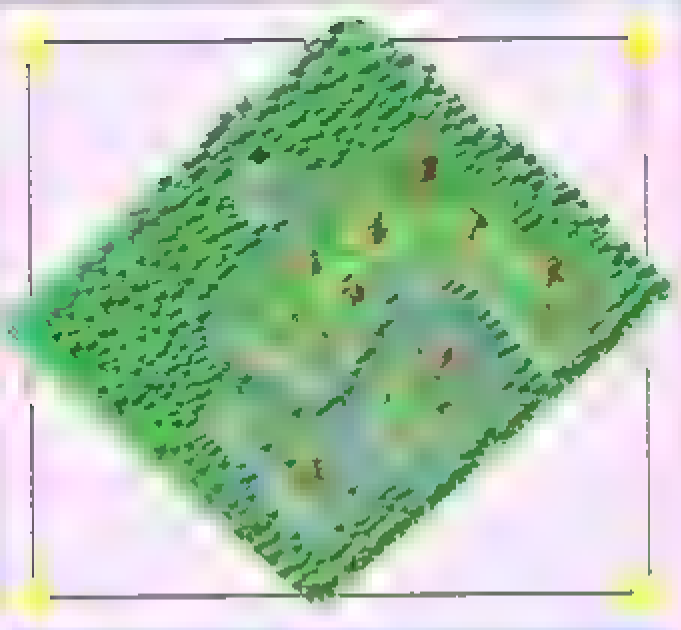
精靈與魔族的對決成果就看玩家努力

四大精靈各有所屬，但因艾巴登的力量越來越強大。他們一方面擔憂著魔界之門將要打破結界開啟前往魔界的通路，一方面也期盼著黑暗精靈王能早日解開封印再次領導他們抵抗邪惡。或許有一天，人類將會出現一個扭轉乾坤的勇者，能夠協助精靈們擊退魔族，將魔族的勢力再度趕回魔界。或許……會有那麼一天。





火風兩城開放－弗烈頓與亞伊歐



風城莊園亞伊歐

亞伊歐風城－[illegible]之[illegible]

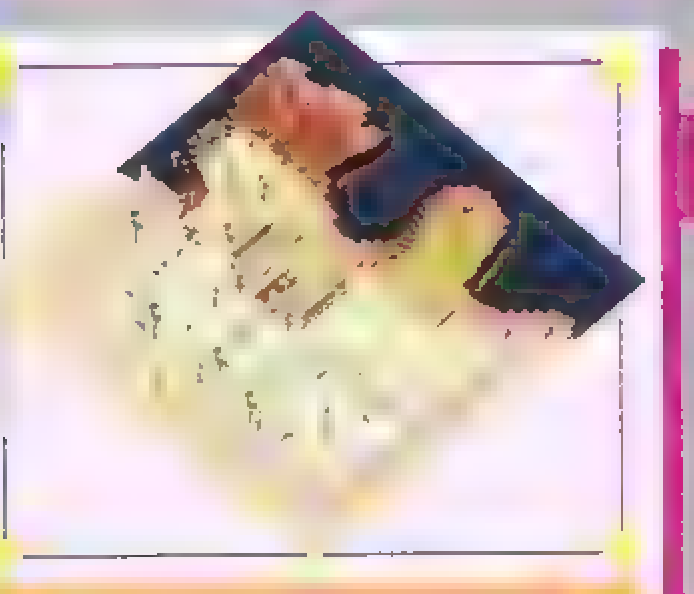
[illegible]

[illegible]

亞伊歐風城

座落於一個高台上的風城，本來的風城長年颳大風使得當地缺乏生氣，到處是乾枯的草皮，與枯木。人民就居住於一棵棵較大的樹木內部，藉著樹木厚實的內壁來抵擋狂風。由於長年颳風使得果樹無法生長，動物們也紛紛避難，加上兇猛的猛獸出沒，以致風城的人民並不喜歡爭鬥，於是風城的人民紛紛出走。基本上有有一半是因為風的精靈本身就愛好流浪，所以人民不[illegible]，便如同吉普賽的人民一樣，四海為家，剩餘在風城居多是老弱婦孺，而且數量很少。

但自從風精靈來到了這個地方之後，一切都變的不一樣了。風精靈掌管自然，他的能力也對大自然有滋潤的作用，漸漸地，風城周遭的草木旺盛起來了，只是[illegible]，似乎有不肖的人在利用這一點圖利。人民穿著以獸皮、樹皮[illegible]為主，只要披上，便可以擋過風寒，也可以鋪地上當毛毯使用。仍在風城的人民以[illegible]果實為主，但是食物來源少，所以每一個都是又乾又瘦的樣子。但是由於愛好流浪的本性，使他們發明了草鞋，變成唯一穿鞋的族群。風城的[illegible]，這也是他們流浪在外賴以求生的技能。所以的風城人民有[illegible]歌，且歌聲十分美妙動聽。



火城莊園弗烈頓

弗烈頓火城－[illegible]

[illegible]

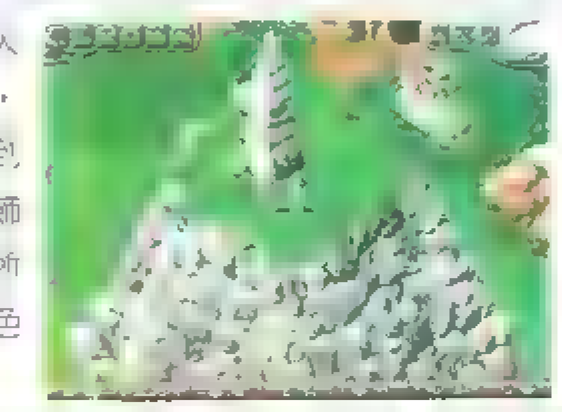
[illegible]

[illegible]

弗烈頓火城

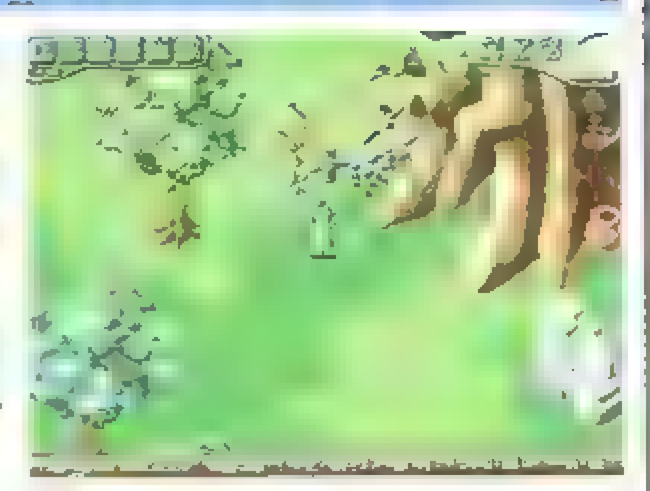
火城建築於一座火山附近，是跟精靈關係最密切的一族。人們相信火精靈具有強大的威力，相當的崇拜火精靈，為他在火山上設立了祭壇，並為他而設立了永不熄滅的聖火。

人民相信力量，也具侵略性的性格，向心力也很強，因為具備了火的因素，火城人民的戰鬥能力特別強，不過他們的個性火爆，容易被激，加上人口眾多，所以城內[illegible]爭執不少。火城人民的皮膚偏紅色（[illegible]印地安膚色），善於獵捕動物，穿著自己獵殺的獸皮到處炫耀，也會把獵物的[illegible]牙來作裝飾，穿在身上。由於崇尚力量的風潮，所建築的東西多以壯觀、大及堅固為特色。



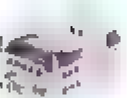

WAEI
WCS
新新~

新世界經濟－九大莊園開放



隨著世界的人口越來越多，地水火風四大城陸續開放後，尼斯大陸的人口也逐步流向伊甸，除了原本在尼斯大陸的四大莊園 薩姆吉爾、瑪麗娜絲、加加、卡魯它那，40版又新增了位在伊甸大陸的五大莊園 伊甸、塔耳塔、尼克斯、弗烈頓、亞伊歐。同時在地、水、火、風四城增加傳送師，方便大家往來四城之間，傳送師每次傳送花費1500元。

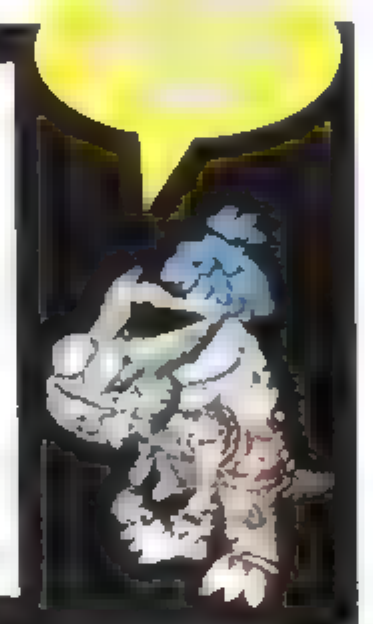
開放九大莊園後，每個莊園有專屬的寵物可以騎，原先黑暗精靈的莊園家族騎紅暴、光明精靈的莊園家族騎藍暴規則取消，新增可騎寵物為 拉奇魯哥、卡達魯卡斯、揚奇洛斯、格爾格、卡卡金寶、瑪恩摩洛斯、朵拉比斯、帖拉所伊朵。



新莊園功能

1. 挑戰莊園家族的限制從原先的前十大家族，改成前二十大就有資格挑戰莊園家族。
2. 莊園稅率將由莊園族長自由調整買價和賣價。
3. 莊園內的封閉商店只有該家族人可進去，其他人須有家族邀請函才能進去。
4. 莊園封閉商店之物品（如：替身娃娃等）不是直接販售，NPC會要求玩家具備材料，再幫玩家合成







新騎寵規則

1. 依照原本的騎寵技能，每個人物依舊可以騎老虎和雷龍。
2. 各家族所專屬騎乘寵物條件是需要各自的騎寵證明書，一旦使用過騎寵證明書之後，將永遠可騎。
3. 不限家族騎寵數，只要可以拿到每個家族的寵書，每人最多可騎目前開放的十二種騎寵。
4. 騎寵證明書除了族長可製作之外，長老亦可製作。
5. 帖拉所伊朵（機暴）之騎乘條件為五轉人物，且尋找流浪騎寵師習得技能。







新經濟系統

1. 針對高等素材，莊園內新增定量買賣。
2. 各類採集、狩獵等工作證取消，以後不需要工作證，只要到特定地點就能打到高等素材。
3. 打怪會掉的高等素材只有等級9、10、11，沒有7、8兩種，1～8的素材可在商店購買。
4. 高等素材分佈地點會做全面更改，例如，原先可攜帶工作證在龜洞4樓打到殼8或9，工作證取消後，殼9需到北島玄黃洞窟打等級約50、60的龜之盾才有可能取得。



九大莊園與可騎寵對照表

莊園名稱	地理位址	騎寵
薩姆吉爾	尼斯大陸北島	巴朵蘭恩（紅暴）
瑪麗娜絲	尼斯大陸北島	左迪洛斯（藍暴）
加加	尼斯大陸南島	格爾格
卡魯它那	尼斯大陸南島	白象瑪恩摩洛斯
伊甸	伊甸大陸	拉奇魯哥
塔耳塔	伊甸大陸	穿山甲卡達魯卡斯
尼克斯	伊甸大陸	藍人龍揚奇洛斯
弗烈頓	伊甸大陸	紅蛙卡卡金寶
亞伊歐	伊甸大陸	金飛朵拉比斯


WAEI
WCS
新新新！


Sinfo 迅丰卡通網路國際股份有限公司
Cartoon Network International, Inc
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
The MODERN FAMILY
米路歷險
IQ大冒險
十項全能的勇氣
體驗光腳丫穿獸皮的原始生活，親近史前生物與它們做朋友。
沼澤湖泊、深山野林、恐龍墓穴‥等，呈現自然原始地球原貌。
與恐龍挑戰打彈珠、玩乒乓、猜猜謎‥，考驗智商與反應的過關小遊戲。
中英文雙語模式，新鮮逗趣的卡通、活潑生動的網站功能，讓小玩家愛不釋手。
重返侏儸紀公園，認識各種史前時代恐龍"大"朋友。


WAEI
WCS
新新新新！



徵
求暑期享樂主義者!!!
享樂資格 會上網
享樂環境 五星級的網路遊戲
享樂福利 免費玩到爽 哈拉交友泡美眉
www wael net
WCS
7月1日★5"新"登場



淘氣小魔獸拖線亂串，還女神漂亮顏色！
獨特築籬笆玩法，緊張刺激纏之以法解救封印女神
各式神奇小道具不時驚奇出現，助你一臂之力。
努力猛K鍵盤的好玩小遊戲，讓你上癮又HAPPY。
電子相簿儲存影像功能，留下過關女神倩影，獨家3D美美桌布。
女神
天蠶變
超速拖線新玩法－大型機台
天蠶變魅力再現！
智冠科技股份有限公司



異域狂想曲
A Rhapsody Of Strange Land
-The fool plate-
唉...
真無聊...
除了練功還是練功~~
沒有更有趣的玩法了嗎?...比如說...
ODIN SOFT
奧汀科技有限公司
中和市建一路150號12樓之5 Tel:02-82263734 Fax:02 82263722 e mail support odinsoft com tw http www.odinsoft.com tw


最初幻想
FIRST FAERY
屬於少年們第
飛翔的天空之城
點燃你玩遊戲的最初感動
消失的龍與騎士
閃耀的埃拉魔法
命運的輪子運轉了沉眠的行星、
神宿的雙月、飛行的城堡、黑暗的魔窟、青澀的最初印象、
以及無止盡的思念……。在交纏錯節的因與果之中，
所有的一切，向著17歲的少年襲來…

黃沙滾滾 煙不盡大秦鐵騎百萬
長風蕭蕭 問英雄情殤魂歸何處

五種類型人物

鐵血勇猛的力士角色，能攻善守的遊俠，機靈百變的刺客，法力超凡的術士和道行高深的巫師

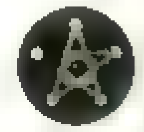
角色招式

每類角色最多可學會20種招式，每種招式最多可昇9級；但是每種類型可學的招式是不同的



鍛造鑲嵌武器系統

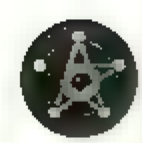
當你獲得各種獸皮、獸骨、礦石、木材，你可以打造成不同的武器，而且你還可以爲他命名



人物屬性

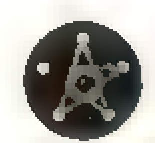
有六項屬性，力量、體質、敏捷、智慧、悟性、魅力；每當升級時，點數是可以自由分配這些點數





中國的法術文化-五行攻防系統

把五行相生相剋運用到遊戲戰鬥裝備，技能，人物，整個戰鬥都圍繞五行展開。如用金屬魔法攻擊木系敵人時，攻擊力可提升；如戒指、腰帶、項鍊這些輔助裝備可以“啟動”相對應武器防具的隱藏屬性



多人戰鬥

在遊戲中你可以操控五個核心的夥伴（包括主角自己），除了夥伴之外被召喚或馴服的野獸也會在你的隊伍中



秦殤
PRINCE OF QIN
帝國恩仇錄
風蕭蕭兮易水寒
秦王朝原始風貌真實重現
第三波資訊股份有限公司
http //www.acertwp.com.tw/game/
object SOFTWARE



www.pristontale.com.tw



精靈
Priston
TRIGLOW PICTURES
GAME DEVELOPMENT COMPANY
華聯國際
China Online

劍靈II

幻域封魔

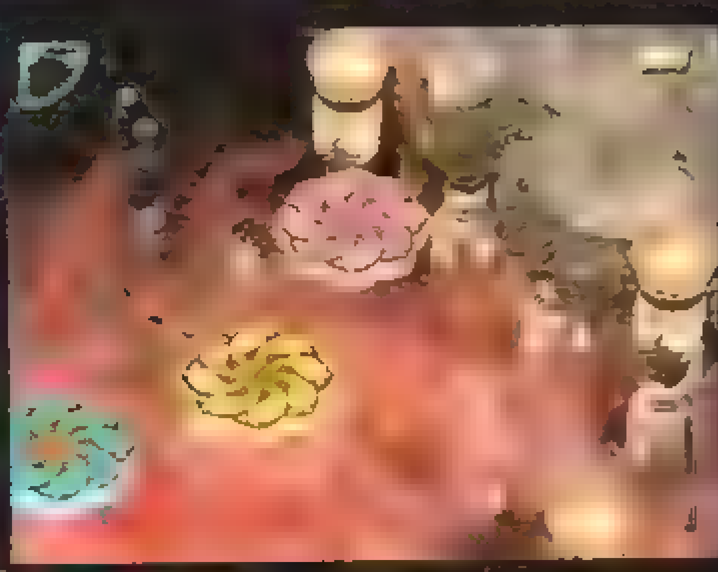
The Chosen Soul

呼神喚魔的召喚玄術

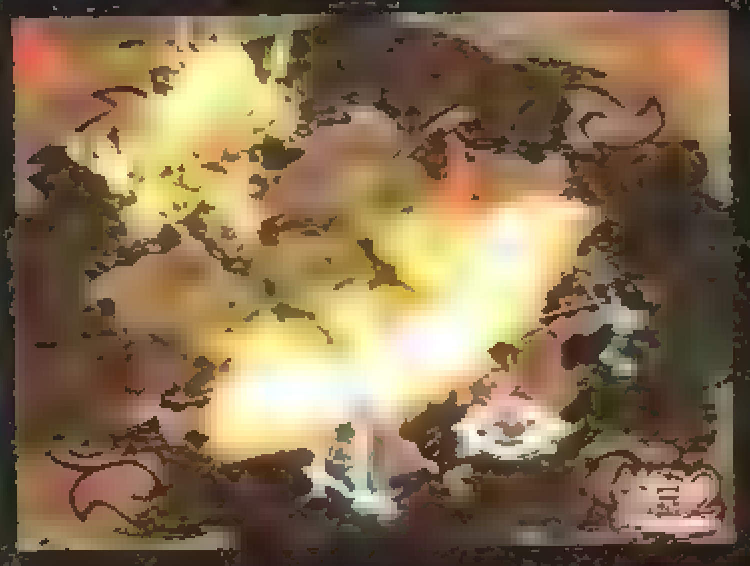
撼動宇宙穿梭時空的召喚術，鼓動著聖獸正義的靈魂，讓敵人陷入永無止盡的恐怖深淵！

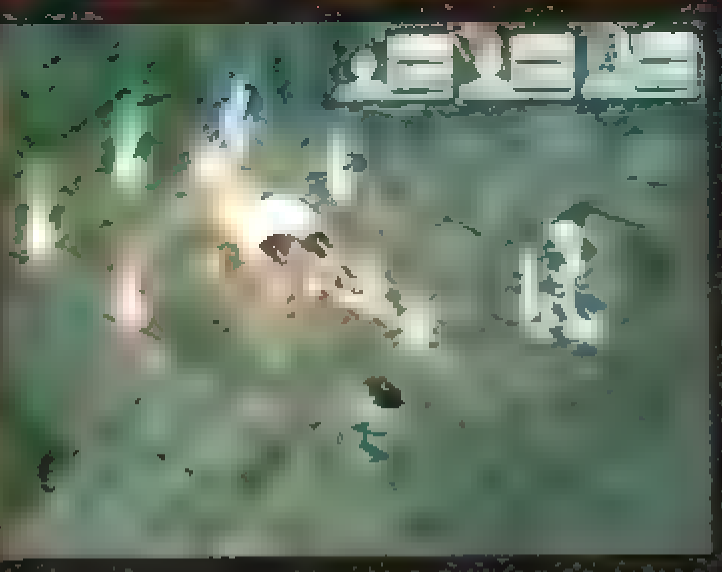














DYSIN INTERACTIVE CORP.


遊戲工坊

[illegible]大遊戲狀況完全報導


暑假到了！各線上遊戲紛紛展開大贈送！
線上遊戲大放送，免費光碟送給你哦！
太棒了！
快去多拿一點！


來喔！來喔！
免錢的遊戲盡量拿拿回去送給親朋好友吧！
哇，拿個二十片回來吧！


超級無敵霹靂大放送，一次一箱光碟送給你，都不要錢。


書，那些線上光碟雖然不用錢，但是以後要按月收費的！幹嘛全部都要來啊！
嘻！這其中的妙用妳不懂啦！

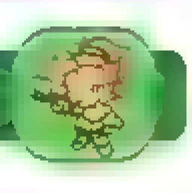

喝呀!!
妳看！那些都是為了魔王哥哥準備的啦！

新神奇傳說3 Farland Symphony

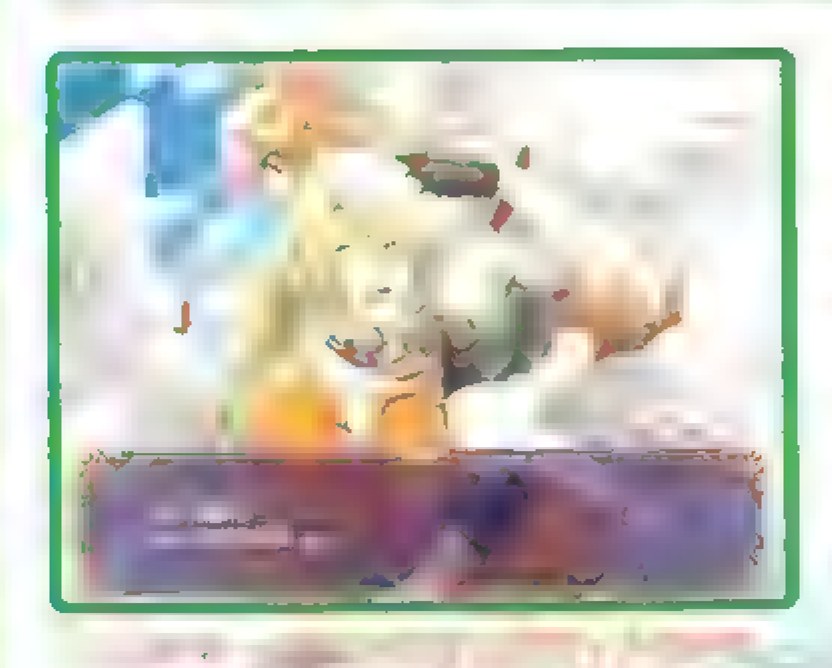


預定推出日 7月

純純戀愛劇情加上爆笑滿點的對白



啊……受不了，自從蚤蚤看到《新神奇傳說3》可愛的角色圖之後，就天天問我這款遊戲何時發行，希望 TGL 要準時出啊，不然我會被蚤蚤疲勞轟炸到瘋 ^^; !

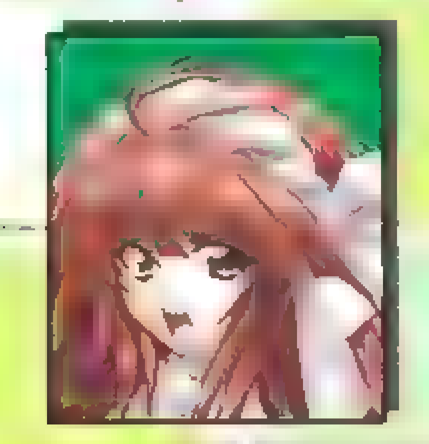


《神奇傳說》系列向來不以史詩般的劇情為號召，而是以輕鬆有趣又不失感人的情節為賣點。個性鮮明、活靈活現的角色是各代以來最重要的革新之一，超過 20 萬字，遠高於同類型遊戲的對白總量，生動刻畫出主角、配角的性格。這一代作品中還請到《久遠之絆》的小林且典老師來負責腳本。在小林老師的塑造下，成為一部以接連的喜劇橋段來串連起壯闊複雜劇情的作品。值得一提的是，遊戲中的劇情交代均以超豐富的 Q 版人物動作來表示。因此除 CG 外，從頭到尾都會有大量的小人在螢幕上呈現可愛的肢體動作。

備受矚目的戰鬥系統



《新神奇傳說 3》之所以備受矚目，精美的畫面與幽默的日式劇情固然是重要因素，但最重要的是這個遊戲採用 SLG 配上傳統 RPG 的概念來組織戰鬥架構。以 SLG 走格子的戰略方式來配置戰鬥位置及獲勝條件，搭配上「吸取日月精華」的「冥想」以使用魔法及特技，再加入 RPG 的升級系統及角色扮演要素。遊戲中的特點眾多，包括有決定發動攻擊順序的速度值系統、戰鬥地形高低差概念、特定地形屬性元素等等。以這些奇特的要素來串連起 18 段劇情，讓玩家在刺激的戰鬥與有趣的故事之間得到適當的舒緩。



充滿戰略性的元素概念





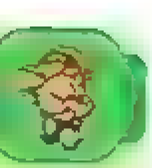
「元素」這個觀念是《新神奇傳說3》另外受玩家青睞的關鍵之一。在這代中元素是三大世界（綠之索爾巴亞德、黃之安拉、紅之伊格尼、青之阿克雷）的構成成分，每個戰士都屬於某一元素種族，只要吸取該種類元素，就能使出元素魔法及特技，「吸取」的動作藉由「冥想」來完成。下以每次在完成位置移動後，玩家必須決定要"攻擊"、"使用魔法或特技"、還是要"冥想以吸取元素"。然而元素並非隨取即有，必須配合戰場的特性來吸收，例如青之海種族的人魚公主，在陸地上的戰鬥就較容易吸取不到元素而使不太出魔法，而戰場中若有大量的樹木或草叢，則應將補充元素的重責大任交由綠之種族的賽雅來負責。總之懂得視戰場情況來調配團隊任務，才能達到事半功倍的效果。

讓人有趕快拿到遊戲破關的衝動



《新神奇傳說3》中有一個特別的設計，就是在遊戲全部破關後，在片尾的工作人員名單中會給玩家一組密碼及網址，只要將之記下，上網到台灣 TGL 網站下載一個新檔案安裝入遊戲中，在重新進入遊戲時就能享受額外的「？？？」。至於「？？？」會是什麼，就等玩家自己去破關發掘囉。

角色詳細介紹 底下介紹的將是玩家可以操縱的角色，在遊玩之前趕快來看看其背景介紹及擅用的武器：



亞迪（CV：宮田 幸季）

種族：人類。性別：男。年齡：14

身高：158。屬性：魔法戰士。武器：劍

特技傾向／以附加全屬性元素的劍技展攻擊。

簡介：主角，不但是塔里斯的養子，也身為他的徒弟。從未踏出成長的森林一步，因此格外嚮往出外冒險。亞迪也是位凡事都非常積極，率性又元氣飽滿的少年。說好聽點是直性子的熱血少年，說難聽點只是個單純的傻瓜。



塔里斯（CV：高橋 廣樹）

種族：精靈（綠之從屬種族）。

性別：男。年齡：200（外表只有20出頭）。身高：185。

屬性：綠之魔法師。武器：杖。

特技傾向：所有綠之元素魔法。

簡介：亞迪的養父兼師父，也是賽雅的哥哥。從不拘泥於細微小事，大而化之的性格。雖給人隨隨便便的印象，但其實思緒纖細。

賽雅（CV：甲斐田 由紀）

種族：人類（綠之信奉種族）。性別：女。

年齡：16。身高：159。屬性：綠之魔法師。

武器：杖。特技傾向：所有綠之元素魔法。

簡介：塔里斯的妹妹。其實是塔里斯遠親的女兒，但由於父母雙亡，一直寄養在塔里斯身旁。她也和亞迪一樣，從小在環境單純的森林中長大，對世間的事相當生疏。外向開朗，認真且努力。對於沒用的亞迪與塔里斯，一直感到頗為頭痛。本人自認屬於理智派，實際上卻比誰都容易暴走。



菲陸斯（CV：枋谷 安治）

種族：翼人（黃之從屬種族

性別：男

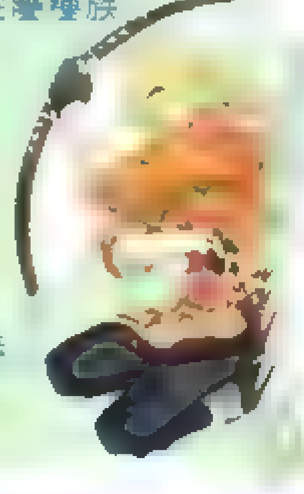
年齡：[illegible]

身高：18[illegible]

屬性：輕戰士

武器：弓箭。

特技傾向：黃之元素魔法，主要為風系



瓦妮緹（CV：永瀬 江美彌）

種族：人類（紅之從屬種族）。

性別：女。年齡：1[illegible]。身高：15[illegible]

屬性：紅之魔法戰士。武器：[illegible]

特技傾向：所有紅之元素魔法

簡介：由於過去族人曾犯下滔天大罪，因此她被當做為罪人，在旅途中也受盡迫害，造就她對人類的不信任感。願意相信的只有哥哥與不會說話的動物而已。剛強、率直、不喜愛戰鬥，有著和亞迪一樣直性子的地方。



拉比（CV：天神 有海）

種族：[illegible]的人類（黃之[illegible]種族

性別：女。年齡：8。身高：100。

屬性：召喚師。武器：短杖。

特技傾向：黃之元素魔法的[illegible]召喚魔法

簡介：以占卜為生業的愛莎之徒弟。拉比的地位等於是團隊中吉祥物般的存在。個性活潑開朗又隨心所欲，與西菈有如鱼與貓的關係，因此十分合不來。或許是養育她的愛莎教育得太好，偶爾由她口中會說出相當艱澀難懂的成語。

西菈（CV：內藤章子）

種族：美人魚（青之從屬種族

性別：女。年齡：14。身高：1[illegible]。屬性：青之攻擊系魔法師。武器：槍。特技傾向：[illegible]青之元素魔法

簡介：她是海之部族的公主，同時也是青之法器的守護者，雖身為人魚，但來到地面上就會用雙腳行走，一浸到水裡就回復成魚的模樣。西菈或許是生長環境及立場的緣故，與她的年齡相較之下，她的思考顯得相當成熟；卻也由於貴為公主，備受周圍人們的疼愛，導致她也有任性的一面。



[illegible]（CV：上別府 仁資）

種族：[illegible]斯。

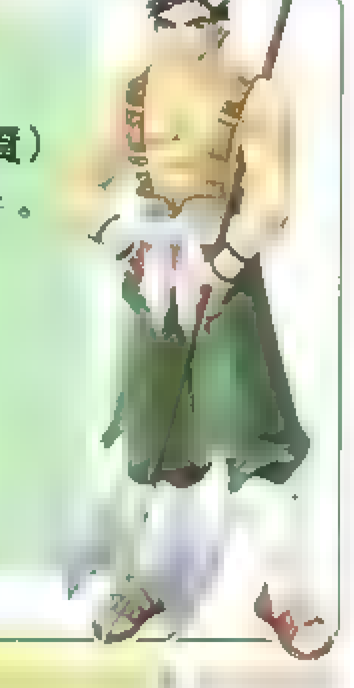
性別：男

年齡：[illegible]

身高：[illegible]

屬性：重戰士

武器：斧



劍靈II 幻域封魔



預定推出日





在看過幻域封魔的場景及人物設定後，相信各位國民都有一種驚豔的感覺吧！不過呢？不知道在角色扮演中最重要的戰鬥部分，幻域的表現如何呢？在小尼再度走訪製作公司之後，終於取得遊戲有關戰鬥的部分，以及各系統的資料了，我們就來看看遊戲在這方面的表現吧！

半即時制的戰鬥畫面

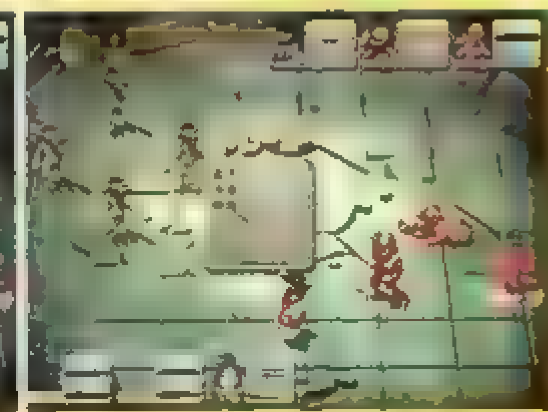
在遊戲中，有關戰鬥的部分主要是採取半即時制的戰鬥系統。玩家在遊戲中遇敵後隨即進入戰鬥畫面，每一場戰鬥最多可以有六個人物同時上陣，而在每個人物的左邊，都有一個計量條，它會隨著時間增加計量，當計量條滿了之後，玩家就可選擇該人物進行攻擊了！這樣的半即時制攻擊方式，除了能增加在戰鬥時的動感之外，同時也增加了戰鬥時的策略性，而如果玩家覺得手動的戰鬥方式太麻煩，沒關係！遊戲還提供了自動戰鬥的功能，把一切都交給電腦處理，你只要輕輕鬆鬆的觀賞就好了！



集氣條滿了，選擇人物後就會出現四個選項，上方的是一般攻擊！



選擇左方就是特殊招式攻擊，會出現可選擇的招式。



選擇右方是道具物品，可選擇物品來使用。

靈活運用陣形 發揮角色的戰鬥畫面

除了戰鬥時的選擇外，幻域在戰鬥前就必須要安排好陣形。前面介紹過，在每場戰鬥中我方最多有六名角色可上陣。而這些角色在戰鬥中是分為前後兩排排列的，當對方攻擊時並不能越過前方角色直接攻擊後方，因此在這戰位置的安排上，就十分值得注意了！這樣子的設計使得戰鬥時的戰略成分加重許多，如何靈活的運用你的隊伍，把角色的專長特色發揮出來，將是玩家重要的課題。



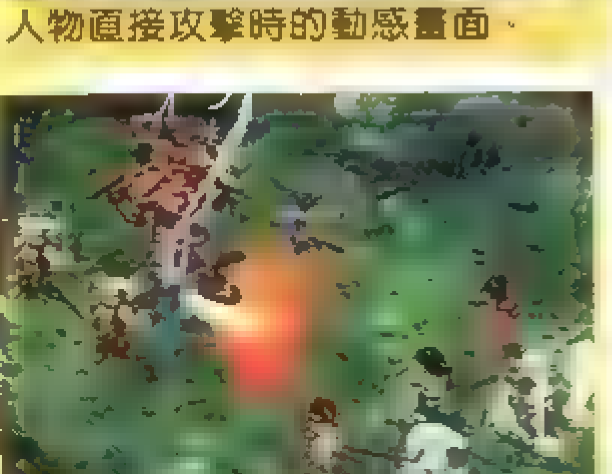
把耐打的角色排在前排，可保護後排人員。

動感與魄力結合的戰鬥畫面

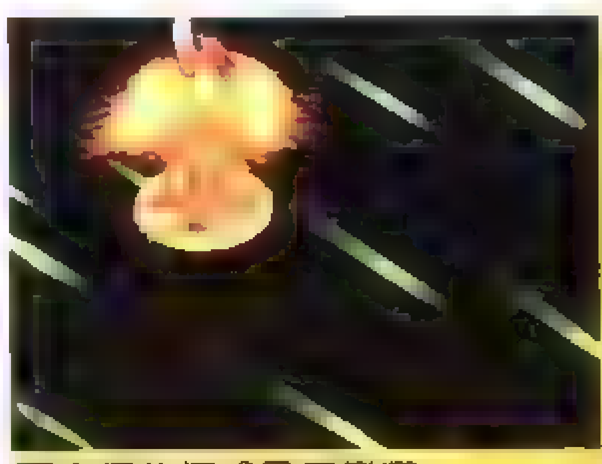
在上面的的介紹中，我們已經了解到進入戰鬥的流程了。接下來就來看看實際的戰鬥畫面吧！在戰鬥時玩家可選擇一般攻擊及招式攻擊。當玩家進行攻擊時，除了魔法攻擊或遠距離攻擊的畫面十分炫目外，使用直接攻擊的招式角色還會以精彩的動作直接襲擊敵人，十分具有震撼性！



人物直接攻擊時的動感畫面。



古天才的招式雷霆萬鈞



慕容倩的招式鳳舞飛翔。

煉藥與鑄劍系統 充滿想像空間

在道具及武器方面，繼承劍靈一代的風格，在幻域封魔中玩家依然可以自行煉藥及鑄劍，靠自己的能力，做出獨一無二的道具及武器。鑄造和煉藥的使用如同一代的一樣，需要一個骨架及三樣材料加以煉製，並且依照玩家角色的技能等級不同來決定煉出成品的好壞，當然還是要幫自己煉製的成品取個響叮噹的名稱！



煉藥系統介面，四合一會產生許多的變化。



鑄劍系統介面，連防具也可以打造。

化神系統 召喚戰鬥草人助陣



化神系統介面，一樣是一主體與三種素材四合一。

在幻域中的男主角古天才，其專長是中國法術類，因此他也就會使用十分特別的化神系統。在遊戲中玩家要在劇情中找出草人，並在戰鬥結束後獲得敵人的魂魄，然後在化神系統中為草人作法，就能製造出戰鬥草人。當進入戰鬥時，只要戰鬥位置有空缺，便能召喚戰鬥草人來加入我方陣營了！不過要注意的是製造出來的戰鬥草人，只能戰鬥一次就會變回原來的草人了，因此可特別要注意召喚的時機喔！

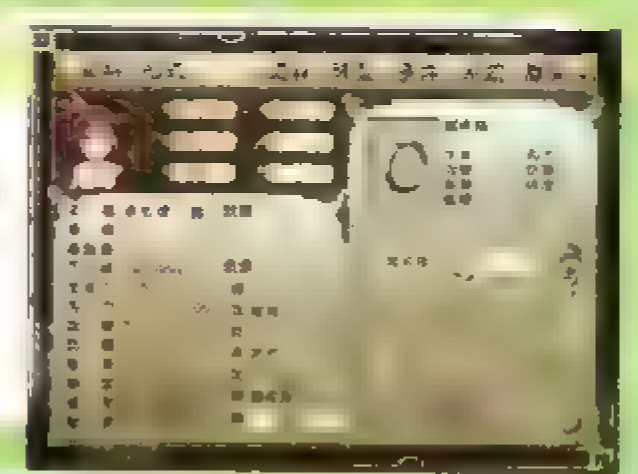
遊戲中的主要介面曝光



在幻域封魔的遊戲介面中，不僅畫面上設計得十分具有中國風，在內容的安排上也十分的清楚明瞭，以下我們就來看看這些介面的功能介紹吧！

裝備介面

顯示角色目前的裝備狀況，點選裝備後會顯示出裝備的性能及價格等資訊。



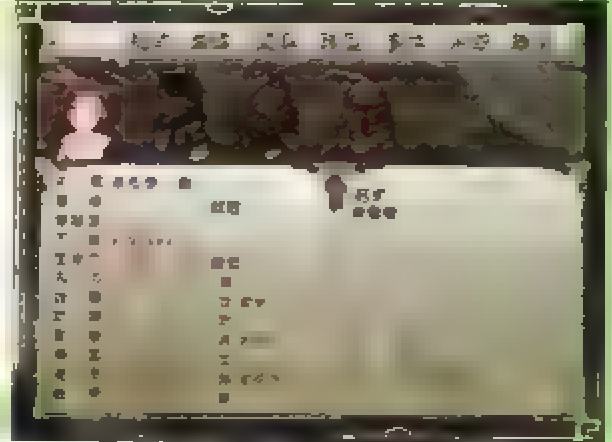
道具介面

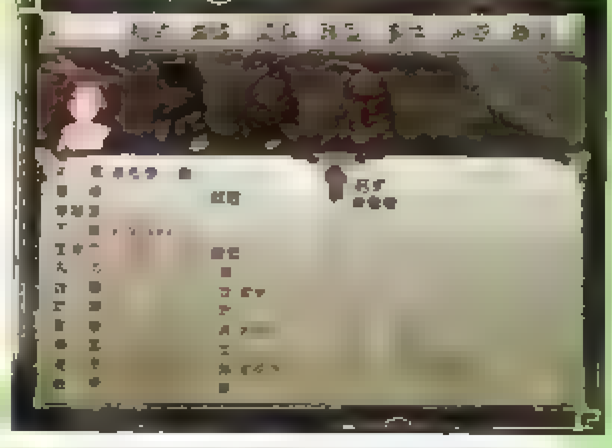
顯示角色目前擁有的道具狀況，點選道具會顯示出道具的功用。



資料介面

會顯示出目前在你的隊伍中的人員，點選後能看到角色目前的各種狀況。





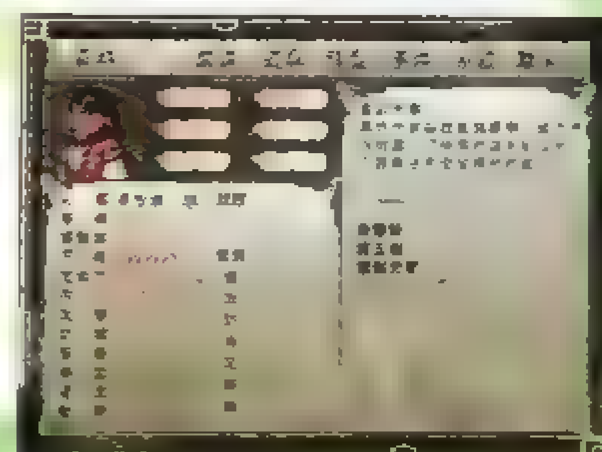
陣型介面

在此處決定角色在戰鬥時所站的位置，並可設定戰鬥是否選擇自動或手動。



招式介面

可看到角色目前所學會的特殊招式，點選招式後會有此招式的詳細解說。



事件記錄介面

此處會將遊戲中所有發生的事件記錄下來，方便玩家查詢。

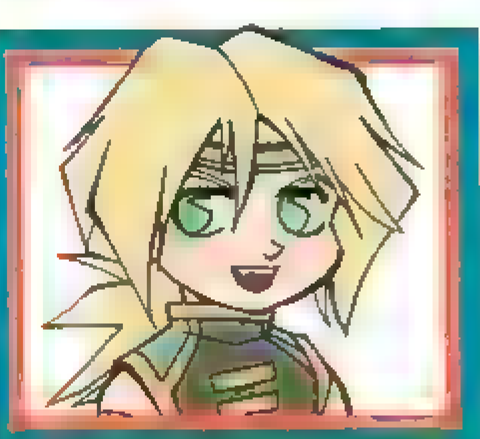


花神傳說



預定推出日 6月

＊研究製造所：AB02工作室　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求　PII 200、64MB



小藍：淒美的愛情故事總是能讓人動容，這款描寫天界右護法文殊大將與百合花神以及十二位花仙子的仙界戀歌即將展開。而遊戲中精緻唯美的3D場景，如江南的小橋流水、大漠的塞外風光及皇宮的金碧輝煌，都將生靈活現地一一呈現哦！^^

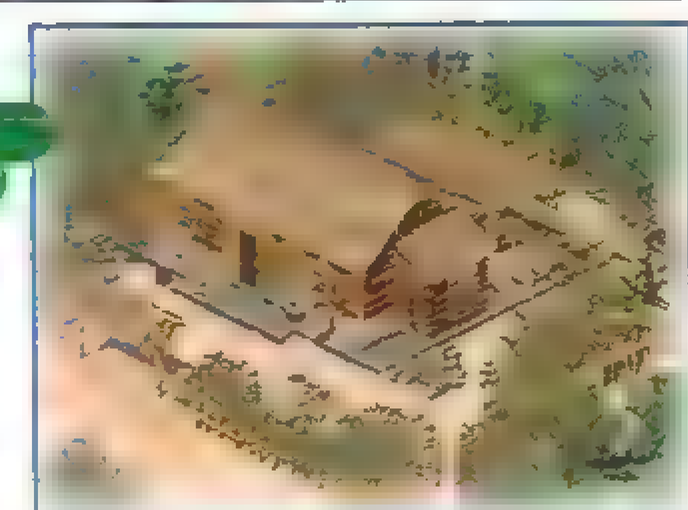
[illegible]：真的是十二位花仙子耶^^！那我可以去當第十三位花仙子囉！

小藍：可以啊！第十三位就叫牽牛花仙子！^^



仙界的愛恨情仇

玉帝冊封"百花仙子"掌管梅花、杏花、桃花、牡丹花、石榴花、蓮花、蘭花、桂花、菊花、芙蓉花、山茶花及水仙花等十二位花神，並依每月的花期依序開花。由於"百花仙子"與玉帝身旁的右護法－文殊大將陷入熱戀，沉醉在兩人愛的世界。某次當他們出遊時，魔界之王　季離闖入天庭刺殺玉帝，刺殺未果後反偷了玉帝的三樣寶物"盤天劍譜，玄天鏡，離火、離水雙珠"，並遁入凡間作怪。玉帝震怒下將文殊大將貶至凡間接受磨難，找尋失竊的寶物與誅滅魔王季離，將功贖罪後才能回到仙界。百花仙子隨之下凡，並與姐妹情深的十二名花神一起幫文殊大將，完成所託付的任務。







前世記憶＝今生任務

在《花神傳說》遊戲中，玩家扮演貶入凡間的文殊大將－陸昊元。遊戲初期，昊元不清楚自己的身世與使命，經過劇情的延伸，玩家會分別與貶入凡間的12個花神與百花仙子相遇，並逐漸明白事情的始末，明瞭自己應完成的重大使命：尋找玉帝失竊的寶物"盤天劍譜，玄天鏡，離火、離水雙珠"；找出當年讓季離闖入天庭的元凶；將魔尊季離誅除才能返回仙界。

絢麗奪目的戰鬥系統

敵人是以踩地雷的方式出現，當進入戰鬥時，畫面會切入45度視角，戰鬥方式以人物的敏捷度決定敵我雙方出手的快慢，屬較靈活的回合制戰鬥，攻擊可分一般攻擊及魔法攻擊，一般攻擊不需法力值，但魔法會依威力大小損耗不同的法力值。為了方便玩家操控，設計了人性化的操控方式，將要施展的魔法攻擊招式丟到圈內，電腦則會依序發功

除此之外，你也可點選多種魔法、連續攻擊，且效果一樣，此外還能在劇情由高人傳授下，自動習得該招式。整個戰鬥的動作及魔法皆經過設計，主角共有24種魔法，其他女主角也有4～12種法術。

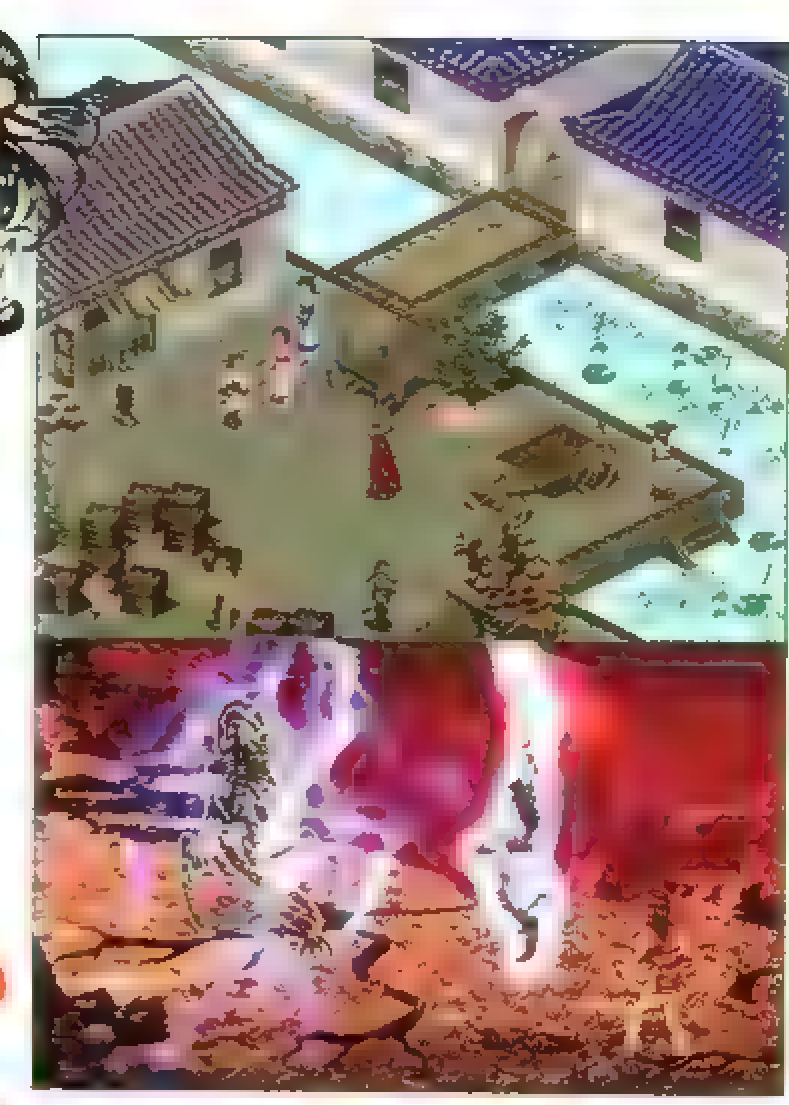


在遊戲中，玩家將或獲得特殊寶劍－花神劍，劍柄有12片花瓣，以花神為中心圍繞一圈，只要找到12名花仙子與花神，各需一滴血到劍柄上，花瓣便會呈現鮮紅色，十二種花仙加上花神的力量，將使這柄劍展現出超凡的神力。當然在尚未找到所有花仙子以前，玩家仍可選擇其他武器，武器的重量會影響到玩家的攻擊力，像若手持較重之武器，會使敏捷度變弱，而攻擊速度也相對減低。此外武器也有數值設定，等級或功力不夠的話，便無法配帶等級較高的武器。

柔情似水花仙子

遊戲最大的特點就是女性角色居多。玩家隨遊戲的進行，會分別遇到十二名個性、脾氣迥異的女孩，她們都是打落凡間的花神與十二名花仙子。男主角─陸昊元並與她們牽扯出盪氣迴腸的感人故事，與她們攜手同遊江湖，解決突如其來的各種難題。幽默活潑的對話與人物的小動作，緊湊的劇情鋪陳，讓玩家玩遊戲猶如看了一部揉合愛情、俠義的曠世電子小說。

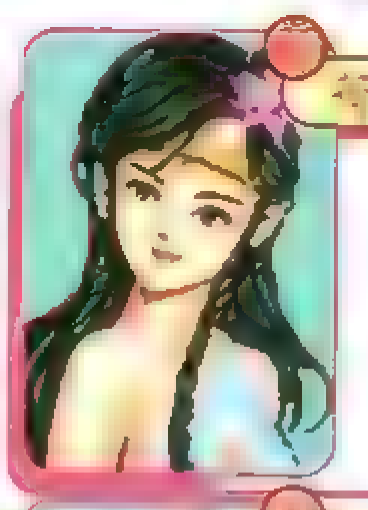




12花仙與百花仙子的今生

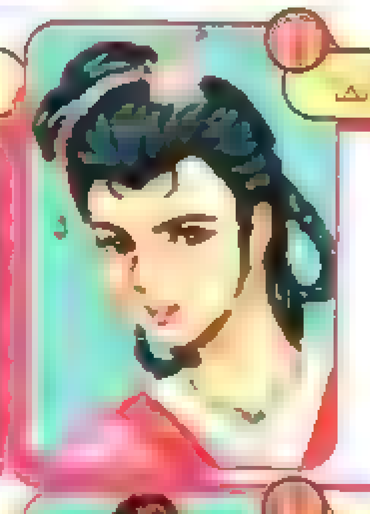


當你看到百花盛開、奼紫嫣紅時，你知道代表12個月的花有哪些？及每朵花隱藏的動人故事嗎？這款以花為主角，闡述仙界發生的愛情故事，告訴世間有情人真愛不滅，更詮釋出感人肺腑的人間真情。



茶花仙子

★最早出現，為一精靈，清[illegible]脫俗，嬌小靈巧。



山茶花仙子

★為北方異族，豪放不羈，蛾眉不顰，飄搖之美。



★第一女主角，天生麗質，飄逸動人，剛中帶柔，與昊元前世結緣，今生再續。



★出塵之姿，性格孤傲，為神藥門弟子，充滿神秘感。

★為人直爽，嫉惡如仇，開朗率真，為一孤兒，被一妖怪收養。



荷花仙子

★為修羅界守衛，剛正不阿，因同情昊元，不惜受罰。



芙蓉仙子

★為長安第一名妓，美豔絕倫，八面[illegible]，但卻帶有一絲憂鬱。



★為大唐公主，任性刁蠻，但非常癡情。



杏花仙子

★善解人意，為貧苦人家，眼中有一股難以言喻的愁緒，身世成謎。



梅花仙子

★為一教派大師姐，冷中帶熱，果敢堅忍。



牡丹仙子

★自小命運乖舛，父母反目，因此面帶憂鬱，楚楚動人。



桂花仙子

★活潑可愛，機智識大體，為第一鑄劍師之女。



★為第二女主角，氣質出眾，才華洋溢。



陸昊元

★玉帝最倚重的右護法─文殊大將

臥虎藏龍之青冥劍



預定推出日 7月

＊研究製造所：新瑞獅多媒體　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣商通所：遊戲橘子　＊科技需求：P 466 128MB RAM



這部享譽國際、拿下多項大獎的電影終於要改編成遊戲了，王國內又將掀起一股武俠熱潮。在這麼多的功夫中，最想練成的就是金鐘罩鐵布衫，因為國內的路況實在是太糟糕了，總要以防萬一。但是練就一雙"奪命香雞腿"更棒，下屆世足賽就看我大顯神威，到時候名利雙收，嘿嘿……

戰鬥的進行方式

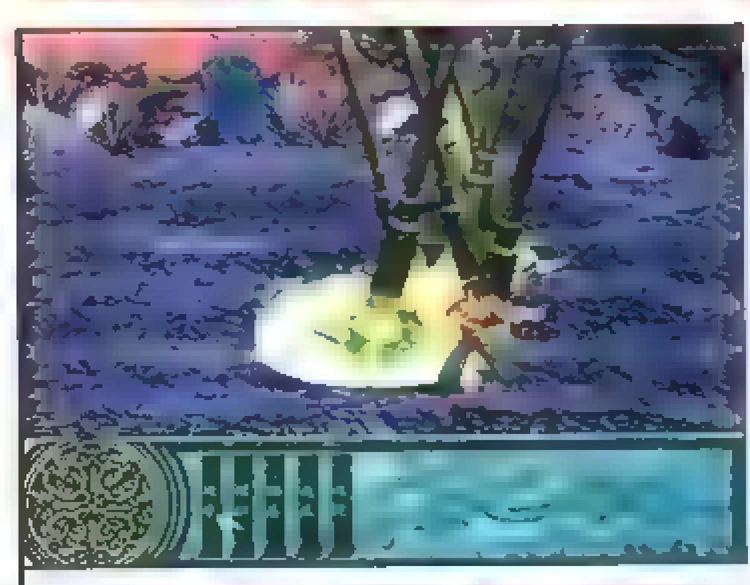
戰鬥是採用回合制，一個人攻擊結束，則換另一個人開始攻擊。為了更好體現戰鬥的緊張，也引入了計算速度的概念，速度不僅影響攻擊的先後順序，也對反擊和合擊都有影響，所以雖然是回合制，可是速度依然是很重要的一個數值。當進入有敵人的區域，通常會有對話或過場提示，主角也會自動換裝，一旦遭遇敵人就會自動進入戰鬥畫面。當把敵人全部消滅或是完成某些特殊條件即算戰鬥勝利，有時戰鬥勝利會用來當故事繼續的檢查點。







彷似電影的運鏡手法

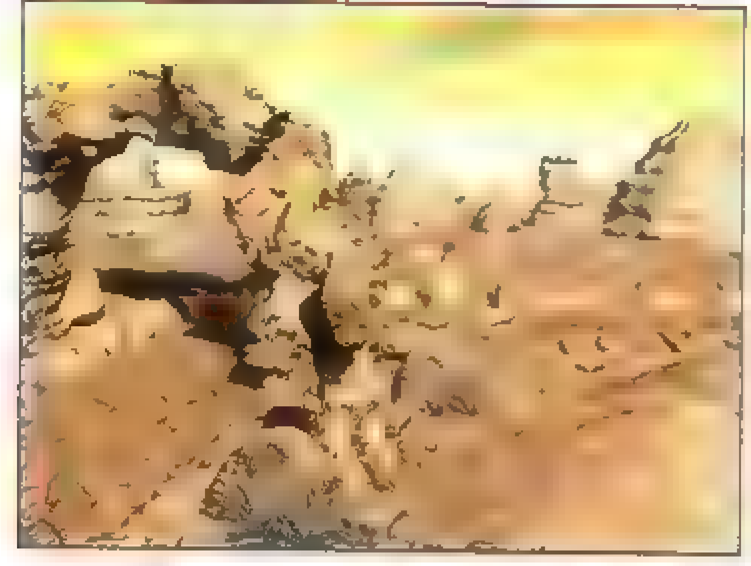




戰鬥的攻擊系統分為一般物理攻擊、法術攻擊及道具攻擊，而敵方只有物理攻擊和法術攻擊。有些特殊武器、招式及法術還可選擇攻擊單人或複數（也就是一次可以同時攻擊許多敵人）。戰鬥時以半即時的回合制進行，每回合開打前，必須先決定每個人的攻擊和防禦方式。遊戲特別將「距離」因素考慮在裡面，如李慕白、俞秀蓮及玉嬌龍擅長近戰的刀系與劍系武器，適合貼身近戰肉搏，羅小虎使用弓系武器，適合在遠處放冷箭，這些角色在出招時，都有獨特的動畫表現及聲光效果，交鋒時整個螢幕都會隨之震動，劍氣及刀光四處充竄，重大打擊和使出大絕招時，強大的迫力更會將人物震出畫面，鏡頭也會跟隨主角飛離，這種如格鬥TV Game的表現方式，為《臥虎藏龍之青冥劍》最大的特色。

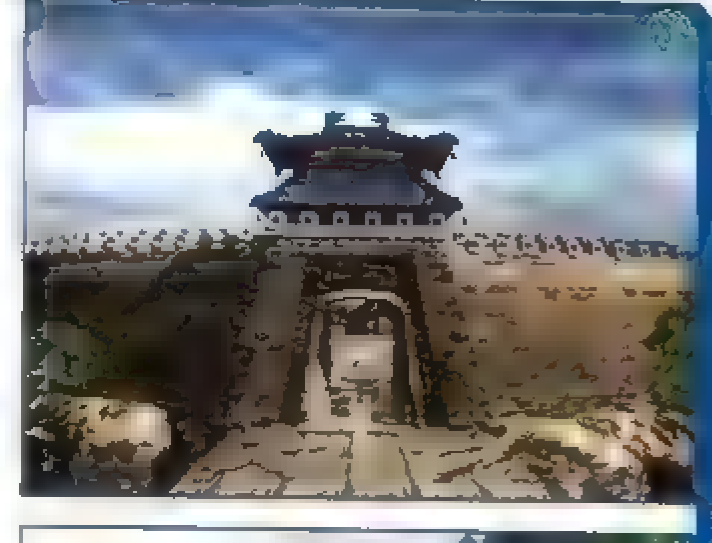


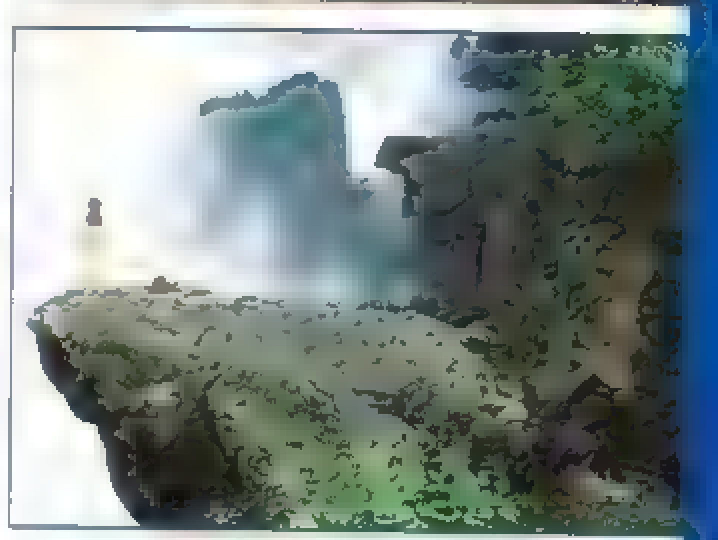
一覽優美的中國美景

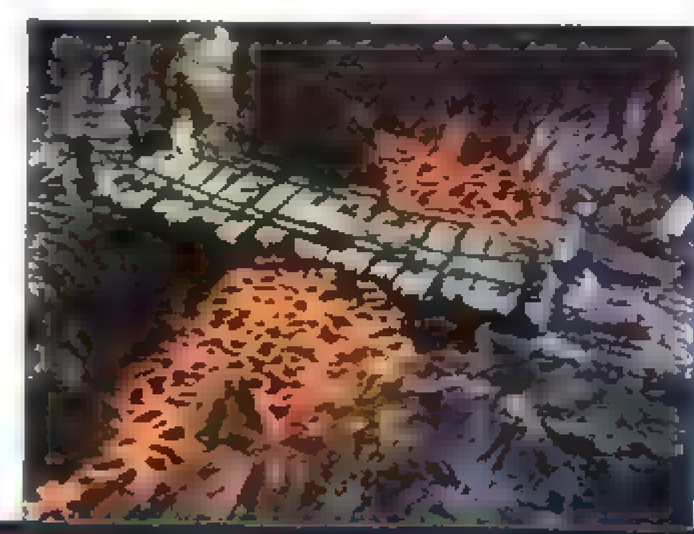


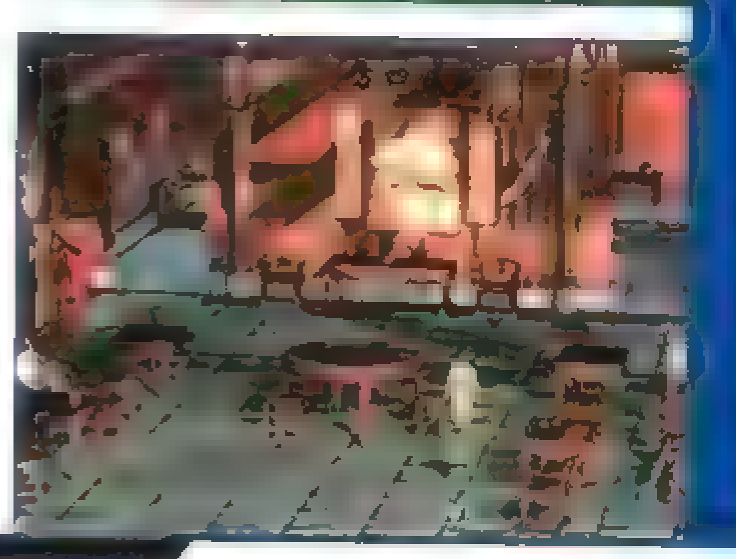
李慕白長年居於九華山；俞秀蓮則為了護鏢喜好東奔西跑；原是漢人的羅小虎因故於大漠長大；江南則是倔強的玉嬌龍地盤。《臥虎藏龍之青冥劍》的故事橫亙中原大陸，足跡遍佈大江南北，從新疆戈壁到北京皇城；從天山雪景到石林奇境；從窮鄉僻壤的小村落到車水馬龍的古都皇城……。遊戲的場景包羅了雪山、草原、荒漠、森林、皇城及三山五嶽等各具特色的地域。玩家在進行遊戲時，會從中原一路打到大漠，再從大漠回到中原，上九華山、拜訪武當、攀登天山瀑布、遊古皇帝陵、闖石林迷陣、過虎跳奇崖及訪青冥洞穴……帶領玩家飽覽江南小鎮風光，玩遍大江南北，讓你更真實的感到中國百岳山川之美

在畫面的風格上，遊戲借鑒了中國山水畫的意境之美和日本現代卡通電影用色的豐富多彩，創造了一種明快又頗含韻味的畫風。在許多地點的風格掌握上，表現得非常的恰當，不但整體的世界景觀十分一致，像是城市、高山、熔岩地帶、小村莊及沙漠等，都不會讓人有突兀的感覺，氣氛的拿捏十分恰當。在沙漠戈壁，可以看到高低起伏的漫漫黃沙，在草原，你可以看到一望無際的綠草連著碧藍的天，在石林，你可以看到怪石林立，在三山五嶽，你盡可以放眼俯看壯麗的河山，在皇城，你可以看到中國古都的全貌等等。在《臥虎藏龍之青冥劍》中，地圖不再是單純的圖，它使人感受的更是一種美的藝術。

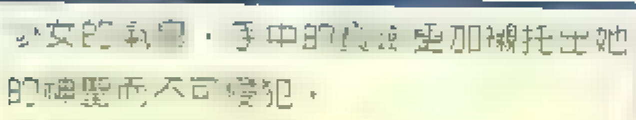






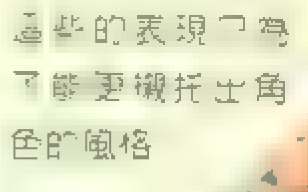


表現出角色風格的裝扮



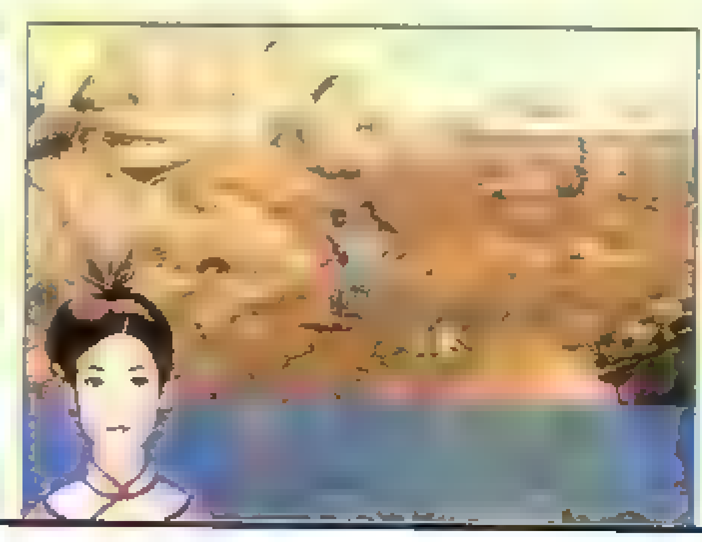
無論是在真實或是虛擬的戰鬥中，受傷是不可避免的，為了讓隊員在戰鬥中不要太早向閻王報到，除了高超的作戰技巧之外，防具也是必不可少的東西。為了讓遊戲不致太過於複雜，製作小組決定把防具只設定為護足類、頭盔類及護甲類，摒除了雜七雜八一堆配件的繁瑣。

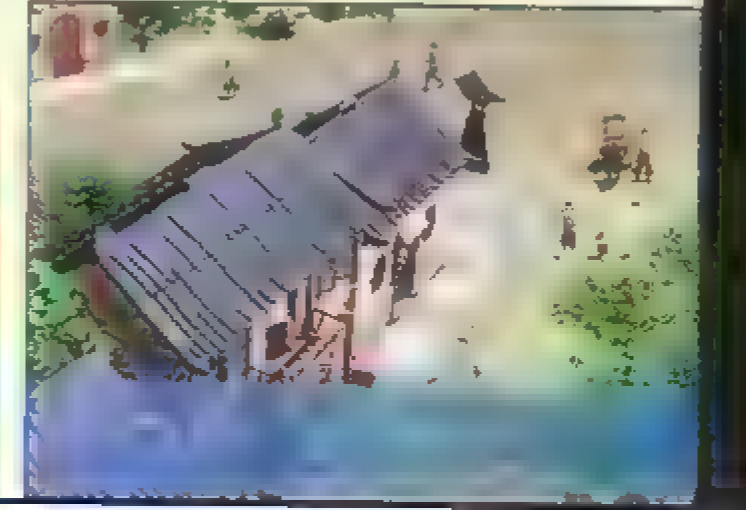
在遊戲中，細心的玩家可以注意到四個主角身上的服飾所表現的一些象徵，李慕白是一身素裝，飄逸瀟灑，更為突出了他脫俗的氣質；俞秀蓮出身鏢局，一身勁裝、雙刀在腰，自有一股英氣，加上沉靜內斂的個性，其間感受還是由你親自體會吧。羅小虎是新疆大盜，裝束自然少不了強盜的氣息，一把大刀和高大的身材，活脫脫一個大盜本色；玉嬌龍系出名門，高貴華麗的外表中透露青春少女的氣息，手中的青冥劍更加襯托出她的神聖而不可侵犯。這些的表現都為了能更襯托出角色的風格









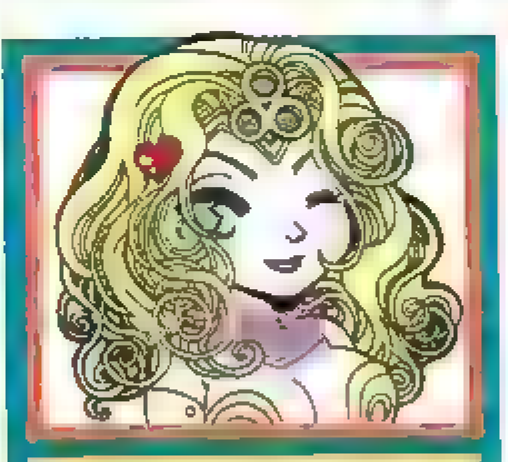


藏天神魔傳



預定推出日：8月

◎研究製作所：新紀城多媒體　◎販賣流通所：遊戲精靈



神秘的西域高原，壯闊的戈壁大漠，千年前的一對生死戀人，轉世後竟互相為敵，濃烈的異域風情，加上神奧的藏天法術，一場神魔大戰就要展開。【藏天神魔傳】是一套以古老神秘的西域傳說為背景的精緻角色扮演遊戲，經由所扮演的角色，深掘自己內心對情感、善惡、生死、勇氣的真正答案

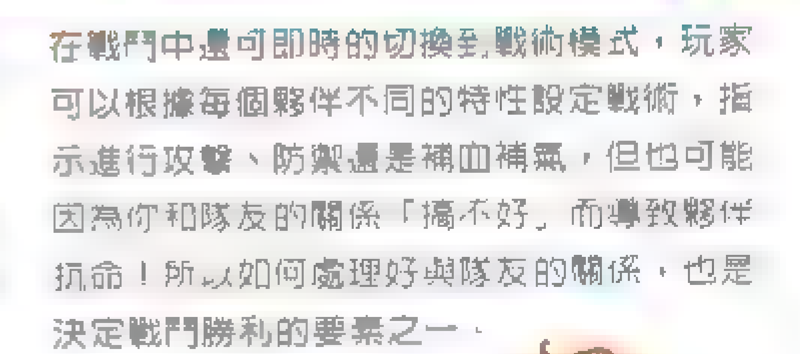
淒美動人的神魔苦戀

冷豔冥情的魔女愛上即將修煉圓滿的佛祖，但佛祖卻奪走了自己的最愛，不滿的復仇怒火吞噬了魔女，驚天動地的魔女與佛祖大戰就此展開。魔女最終被佛祖鎮壓在西域一塊神秘境地，悲憤的魔女便留下了一顆充滿愛與恨的紅色眼淚，昇華成後人傳說的不祥魔星—聖魔之淚。為了解救魔女而輪迴轉世的佛祖，成為打敗四方魔族的西域英雄—格薩爾王！他的六本貝葉經卷，收藏在鎮壓魔女的一一神廟中，記載了密宗佛法最強的手印修煉方法。五千年過去了，人們早已忘卻了這段古老的傳說，只記得一個預言，當天上的那顆不祥魔星墜落時，就是人類滅亡之日！一個恐怖的魔王將會復活！神將會再次派出他的使者拯救人類！



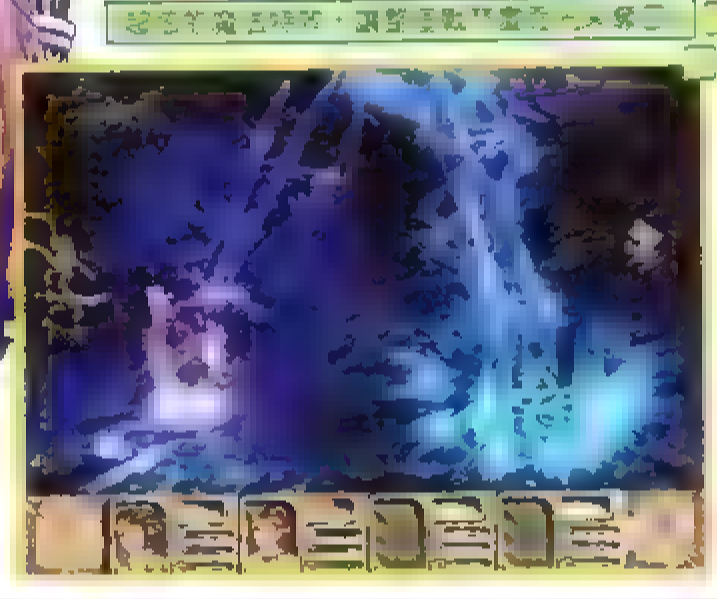
因為故事背景是神與魔的大戰，有無數場的遭遇戰與會戰等著玩家親自體驗，因此遊戲開發小組設計了數量龐大的NPC及怪物，和從沒見過的武器道具及神器，數量多達數百餘種，加上超炫的魔法特效，讓戰鬥畫面光采奪目。

遊戲的戰鬥採用即時方式進行，因此快速反應和謹慎思考是致勝一大關鍵。另外在戰鬥中還可即時的切換到戰術模式，玩家可以根據每個夥伴不同的特性設定戰術，指示進行攻擊、防禦還是補血補氣，但也可能因為你和隊友的關係「搞不好」而導致夥伴抗命！所以如何處理好與隊友的關係，也是決定戰鬥勝利的要素之一。













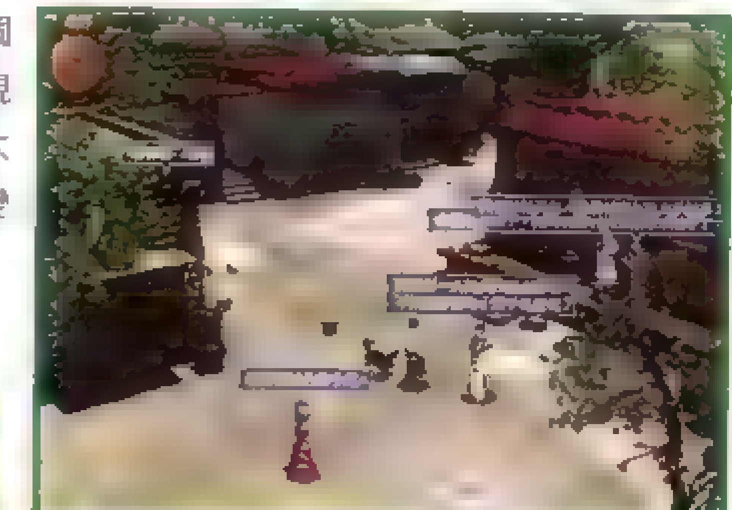
[illegible]「解手印」戰鬥法

藏族一直流傳著所謂的「手印」，用來加持祝福，或驅走除惡。【西藏天神魔傳】遊戲開發小組特別深入西藏，實地研究學習了「西藏手印」，獨創了「解手印」法術戰鬥法，靠解開各種不同的手印來施展各種法術。當然隨著遊戲的進行，將有更多更強大的手印法術陸續出現，玩家必須先牢記這些「手印」的「搓招」(解手印)程序，戰鬥時必須正確的按出「搓招」才能打出魔法，若玩家因緊張而導至「搓招」錯誤，當然就只有被K的份。



[illegible]時間系統

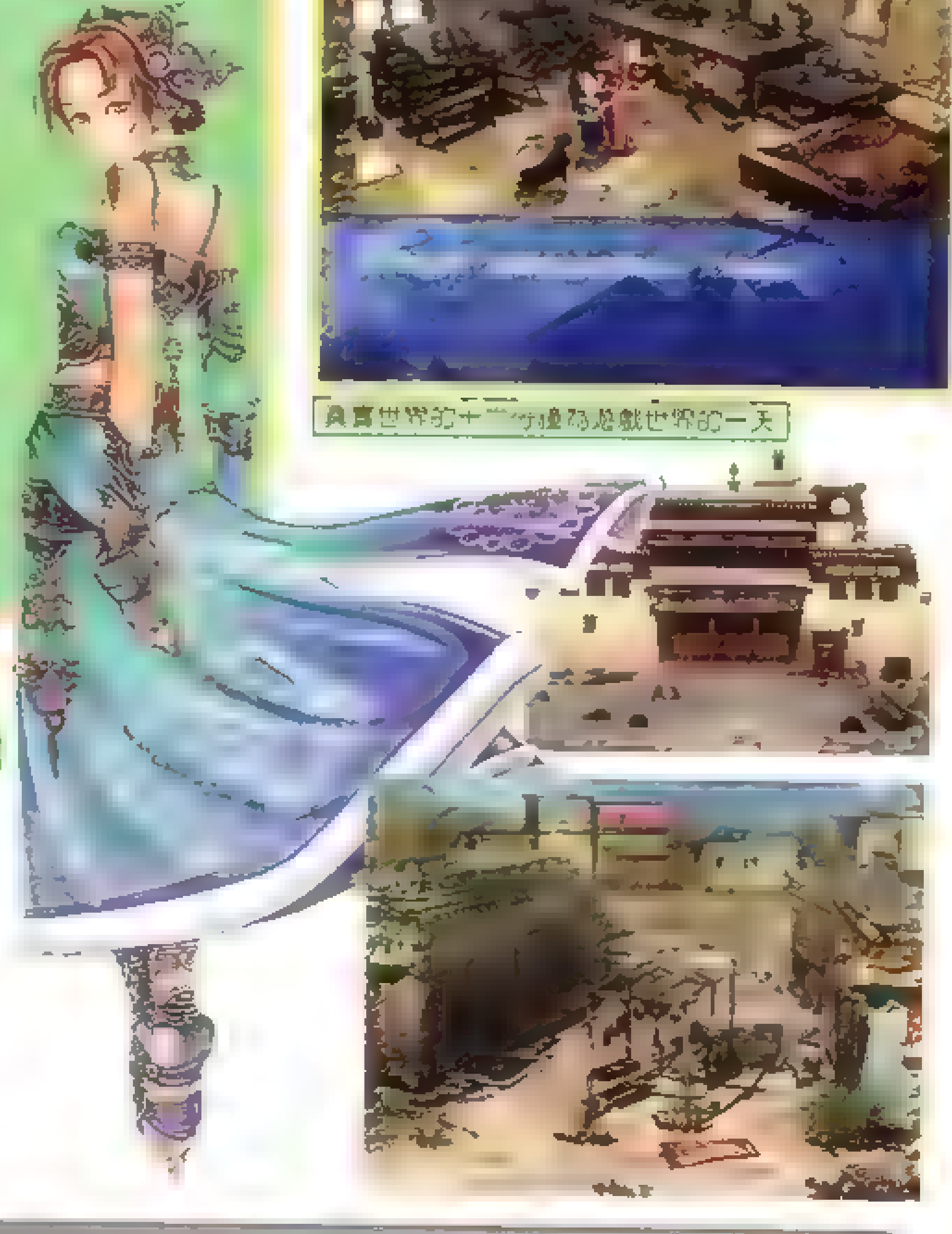
就算是關機，遊戲世界裡的時間仍然繼續在走！為了有更真切的身歷其境感，首創「真實世界時間系統」，在這裏，玩家是已存在的真實世界裏的一個角色，玩家在遊戲世界中所看到的人們都有各自不同的身份，以及他們自己原有的生活方式，一個放羊的牧民，他會在早上太陽剛出來的時候趕著羊群從家裏出來，穿過村莊，來到山上放羊，到了晚上太陽落山的時候，他又會自己趕著羊回家休息，絕不會在晚上出來放羊。真實世界的十六分鐘為遊戲世界的一天。除了以「日」為單位的天氣變化之外，真實世界系統更做到了以「季節」為單位的氣候變化，同一個場景會依季節出現細雨、飄雪、大風、烈日等天氣變化，夠炫吧！



「降神術」魔幻變身系統

為了讓戰鬥方式更多變，遊戲中首創將「降神」引入戰鬥中，何謂「降神術」？主角原先練就的魔法和必殺技，累積到一定的能量便可施展出「降神術」(就是請神上身啦！)，被神附身的主角除了本身技能外，更可加入各種「神」的特技，主角經過「人神合一」的變身過程後，施展出的魔法更具毀滅性，當然可想而知的。





真實世界的十六分鐘為遊戲世界的一天

[illegible]的查詢系統

為了讓玩家更瞭解西域的特殊風土文化，新瑞獅的研發小組更擬定一套方便查詢專有名詞的「查詢系統」，例如：「唐卡」、「十二神廟鎮魔圖」、「西藏節日」、「手印」等。玩家在遊戲中所接觸過的一些富有西藏特色的場景、道具以及遊戲中各具特色的西藏神靈，妖魔鬼怪等等都可以在這個字典中查到它的詳盡說明。讓你玩過一次遊戲，就感覺好像真的遊歷過西藏一樣，使你更進一步的瞭解西藏，愛上西藏這塊充滿神秘色彩的土地。



中國貳—永恆帝國



*遊戲類型　策略　*科技需求　PII 233、64MB　*研究製造所　實踐科技　*販賣流通所　九譜資訊

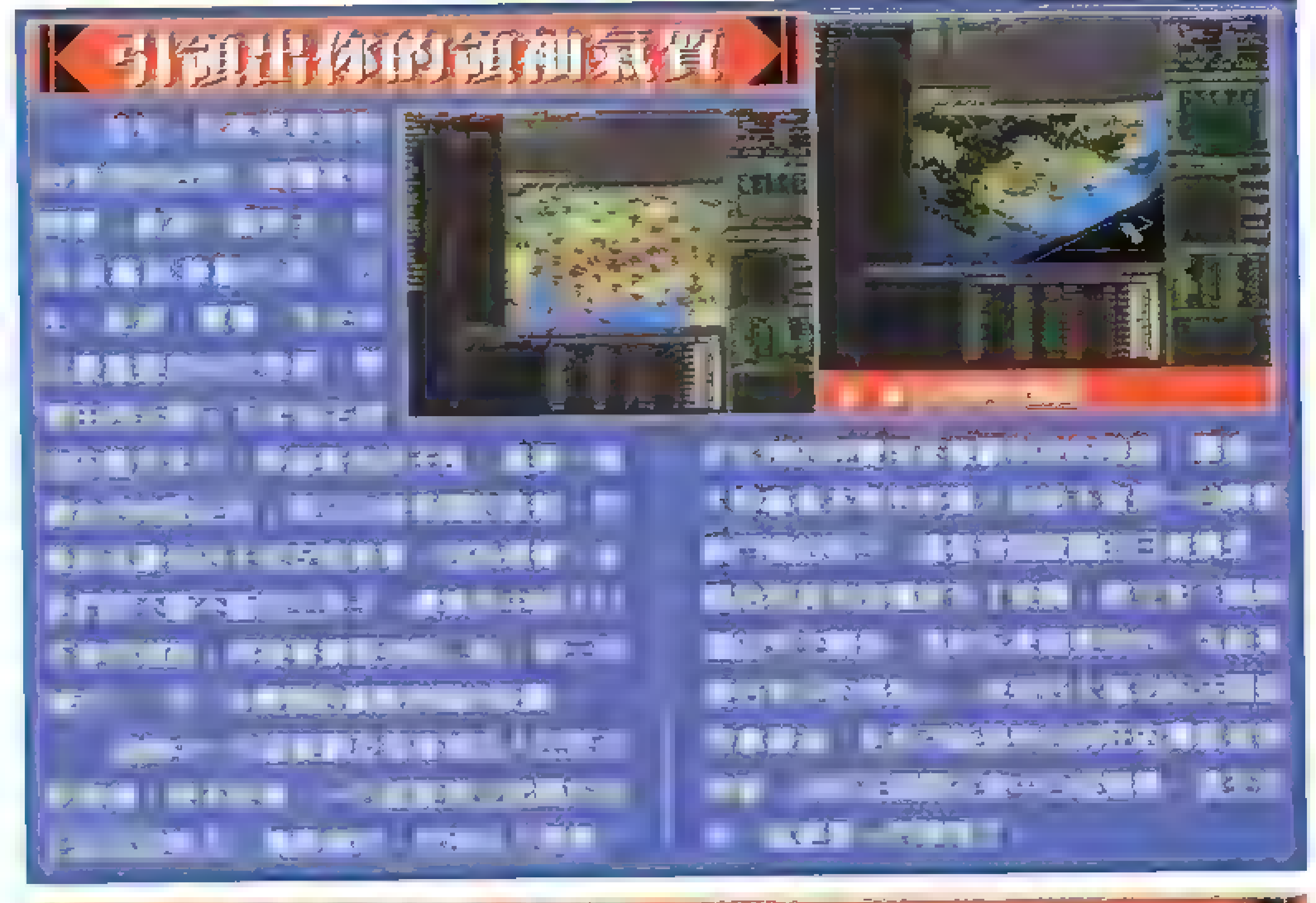


小藍：國內已經許久不見國產的策略類型遊戲了，資深的玩家可能還記得曾經有一套以中國五千年文化歷史為背景的國產策略遊戲—《中國》，曾經在1995年時獲選為最佳國產策略遊戲，如今在睽違多年之後，終於由原作者再度推出了續作《中國貳—永恆帝國》，中國2的遊戲背景由一代的中國五千年歷史，延伸到以全世界二十多種不同民族共同競爭，角逐世界王者為目標的超大型策略遊戲哦！

薔薔：奇怪～小藍哥哥～我怎麼生不出日本武士來啊^^！

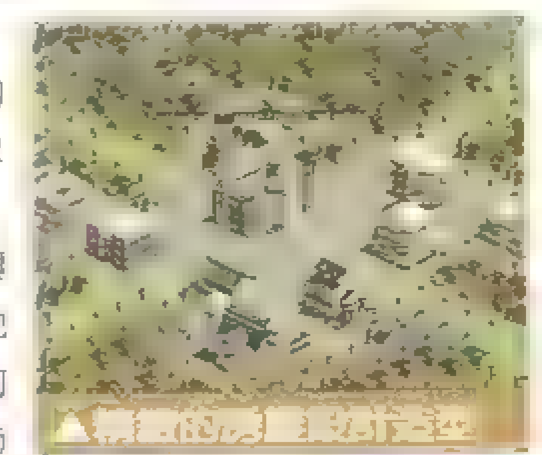
小藍：薔薔啊！妳生的出日本武士才有鬼咧^^ 妳玩的是中國人耶！

引領出你的領袖氣質

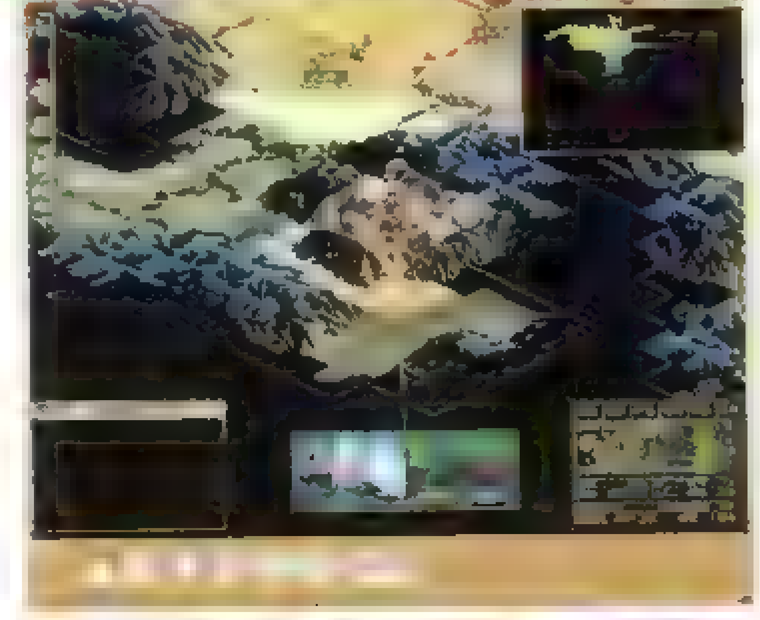


兵種相剋之道，世紀帝國再現

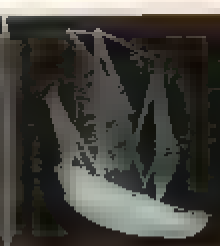
喜愛戰爭遊戲的玩家在《中國2》能得到前所未有的滿足，兵種從石器時代的野蠻士兵、銅刀、鐵器及騎兵，一路到大砲、坦克、航空母艦，甚至人造衛星都可以製造！戰鬥時將另外開啟戰場畫面，玩家可以自行安排己方的部隊於開戰時的出陣位置，將防守型部隊放在前線，遠程弓箭手放在後方，騎兵部隊在兩側的自由調配，或是選擇遊戲中設定好的六種不同的陣形來安排，六種陣形分別有適合會戰的長蛇陣，適合步兵團決戰的方陣，中央突破的雁形陣，三路進攻的山形陣，防止敵人砲擊的散兵陣，以及適合以多欺少的包圍用月形陣等。

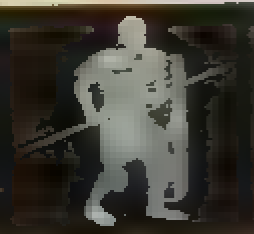
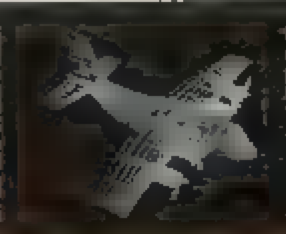
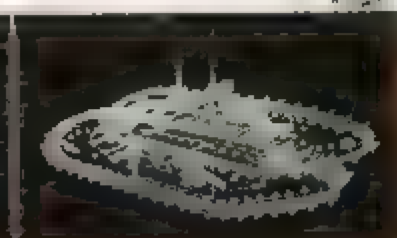


在戰場上的勝負除了由兵種的基本攻擊與防守能力來決定之外，也考量到其後勤、地形、訓練及經驗等其他因素，當然兵種之間的相生相剋也參考於其中，尤其最重要的是雙方的數量以及位置，因為在戰場上由側面或背面攻擊敵人都將得到加成的攻擊效果，因此玩家出陣時的陣形，以及互相搭配的軍種類別就顯得相當重要！中國2允許玩家最多將10個兵種相同或屬性接近的部隊組合成一個大軍團，這樣一來除了不用擔心地圖上佈滿了部隊不知如何操控之外，也能達到讓玩家訓練出自己無敵兵團組合的樂趣！







各個國家特殊專屬兵種介紹

在《中國2》裡有特別針對幾個民族設計其專屬的兵種，例如大和民族的日本武士，在學習「武士道」科技之後才能生產，是日本國才有的兵種，日本武士具有比一般步行士兵更強的攻擊及防守能力，移動力也是一般步兵的兩倍；蒙古帝國成吉思汗的鐵騎，是騎兵系中攻擊能力最強的兵種，其行走能力也超越其他所有騎兵系兵種；而由甘地所領導的印度古國，則有東南亞特產的大象兵種，象兵是陸地上最強的走獸，除非用步槍兵操射否則是很難應付的角色！玩家在面對這些具有強力專屬兵種的國家時，最好是在這些國家已經發展出其專屬兵種之前，就先取得相當



優勢，否則勢必有一場十分吃力的硬仗要打！尤其是選擇黃河流域發源的中國，或靠近台灣的中華民國的炎黃子孫們，勢必會在發展一段時間之後，分別遭遇蒙古、日本及印度等國家！

逐鹿天下，捨我其誰

玩家在建立自己帝國的過程中，將會與歷史上許多赫赫有名的君王們競爭，這些人有亞洲臨近的日本幕府織田信長大將軍、韓國後期將軍李成桂、海峽對岸的中華人民共和國毛澤東主席、曾經建立橫跨歐亞非大帝國的蒙古成吉思汗、大俄羅斯的史達林同志，以及印度國父甘地、美國總統華盛頓、大英帝國的伊莉莎白女皇，造成歐洲震動的法國皇帝拿破崙、美麗的埃及女皇克麗奧佩托拉、惡名昭彰的德國統帥希特勒、回教世界的阿拉伯大流士一世、古希臘的亞歷山大大帝及古羅馬帝國皇帝凱撒大帝，再加上美洲古文明的印加帝國、馬雅文化以印地安原住民、非洲大陸的阿茲特克王國…另外仍在趕製中的有女真族、契丹族、達賴喇嘛及西班牙、早期文明的腓尼基、巴比倫等等數十個國家種族和玩家競爭！另外聽說在中東回教世界，有一名恐怖份子也在暗地裡計劃著要征服世界呢！

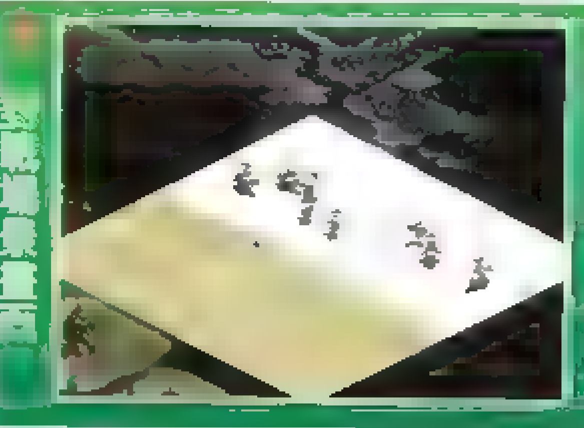


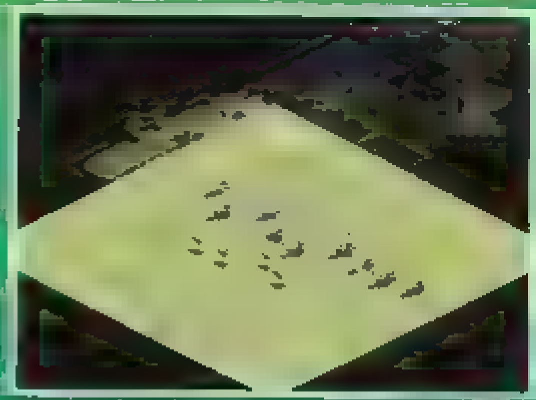
你的野心夠大嗎？

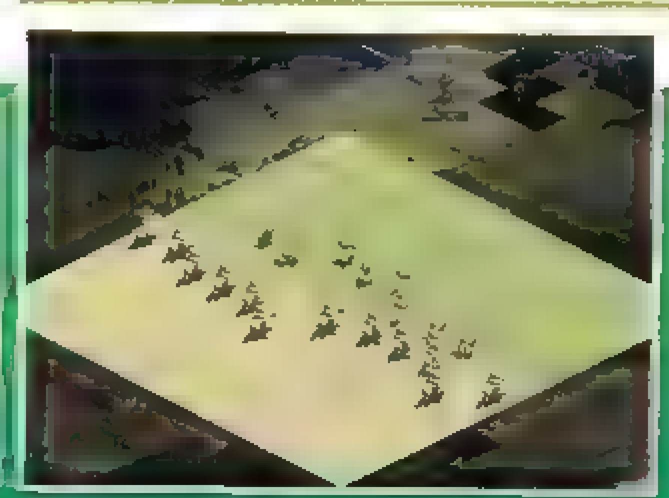
每一個元首都設定其不同特性，有的野心勃勃一心只想征服世界，有的愛好和平只希望彼此相安無事，有的誠實無欺不會背叛與你之間的和平條約，有的仁愛治國只希望自己的子民快快樂樂，有的整軍備武一心只想統一世界！在遊戲中玩家可以選擇不同的議題和對方交涉，還可以向對方要求黃金，授予科技，或是割讓城市，狠一點甚至可以叫他和你統一，歸併到你的國家裡！國家與國家之間可以簽署貿易協定，讓雙方的城市交流貨物，或是開放通行權讓對方士兵自由進出自己的國境，或是簽署科技交流協定讓彼此可以交換科技加速科技的進步，還能夠互設大使館免除每次都需派遣外交官的麻煩！當然如果覺得和對方已經沒有什麼好說的時候，還可以選擇關閉協商管道，所謂不接觸、不談判、不妥協、不嬉皮笑臉！

完成建國大業

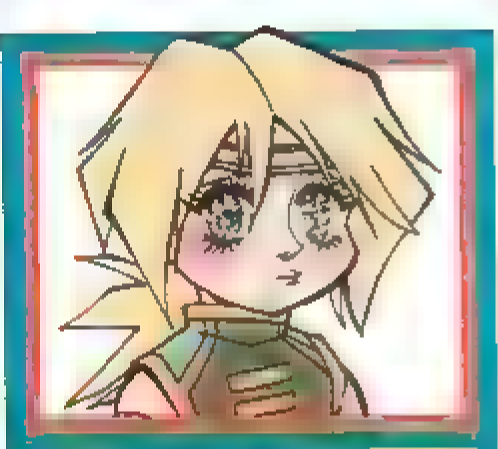
想要一嘗統領世界的快感嗎？想要帶領中華民國的國軍反攻大陸嗎？或是要帶著中國人民解放軍來統一中國呢？這是你獨立建國的大好機會，讓我們來結束五千年的悠久歷史，創造全新的人類歷史！對過去的歷史不滿意嗎，沒關係，你可以LOAD/SAVE再重來一次！











小藍：在韓國被眾多極為狂熱的玩家暱稱為「Peute」，自4月開放測試以來，目前在韓國已經擁有18萬的線上會員，在大陸也有25萬會員的高成績，而這款網路遊戲到底吸引人的魅力在哪呢～！^^就讓小藍來幫大家做個介紹吧！對了，最近聽說智冠工坊也代理仙境傳說(RO)了^^、還有橘子工坊也代理了混亂冒險(Laghaim)，呵呵～相信這個暑假會「飛」常的精彩熱鬧的哦！^^對不對～蓓蓓妹妹。

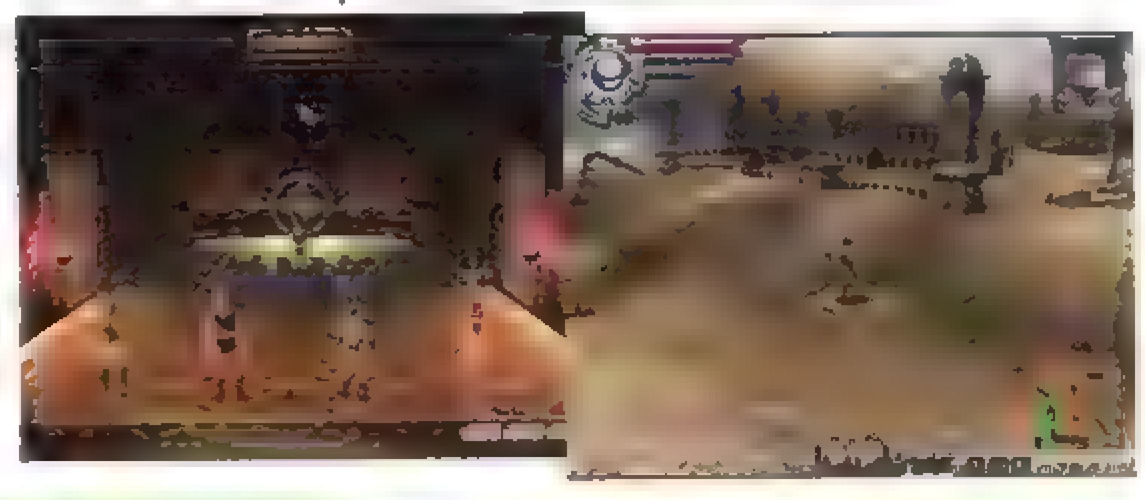
蓓蓓：不要吵偶啦！我現在正在勇闖俠客島啦！^^

Priston Tale

Q版末日危城+3D暗黑破壞神=Peute嘆貼！

《精靈》是由戰士系與魔法系，再加上一個目前是秘密的一個種族，所共同構成的古老大陸上的冒險故事，而且最特別的是，這是一款全3D的線上RPG。遊戲裡全部都採用3D的地圖和多變的角色外型，放眼都是強烈的戰鬥畫面以及可調整的、具有真實感的視角和焦距，你可以調整各種視野角度，從人物後腦勺看場景，從人物頭頂看場景，從45度角看場景，或是從側面進行遊戲，都可以隨心所欲調整！若是你不想在遊戲進行中，被突然出現的地形和樹木、叢林影響遊戲進行的心情，那你可以鎖定自己喜愛的角度，一路到底，暢快、豪氣的過關斬將！如此多樣的感官感受就是這款遊戲的特點。

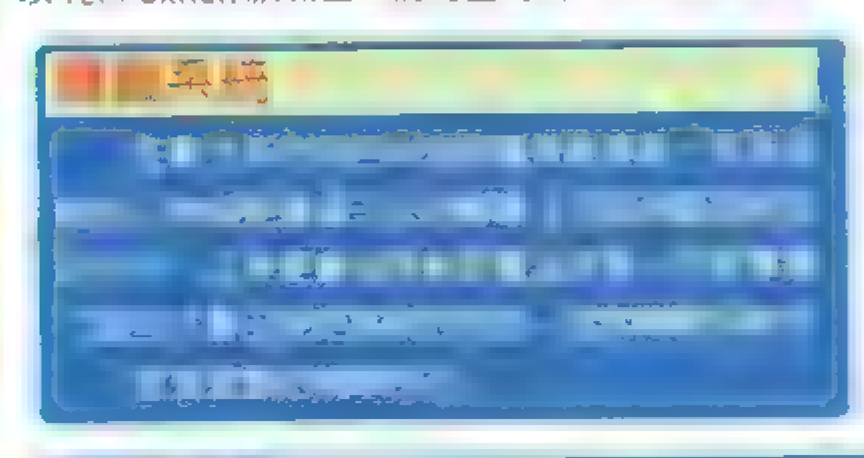
另一方面，遊戲裡最重要的角色職業生涯規劃上，角色技能方面採用了轉職系統，每職業都需要經過轉職才能更上一層樓，每種職業從基礎到最高的等級需要經過三次轉職，達成條件後，就能成為最高等級的職業角色了。不過雖然每個角色都有其專屬職業，但是技能和可使用武器卻高達兩種，也就是說你可以拿著戰斧近距離打怪，也可以拿出弓箭遠距離射擊怪物，體驗兩種武器造成的殺傷力！

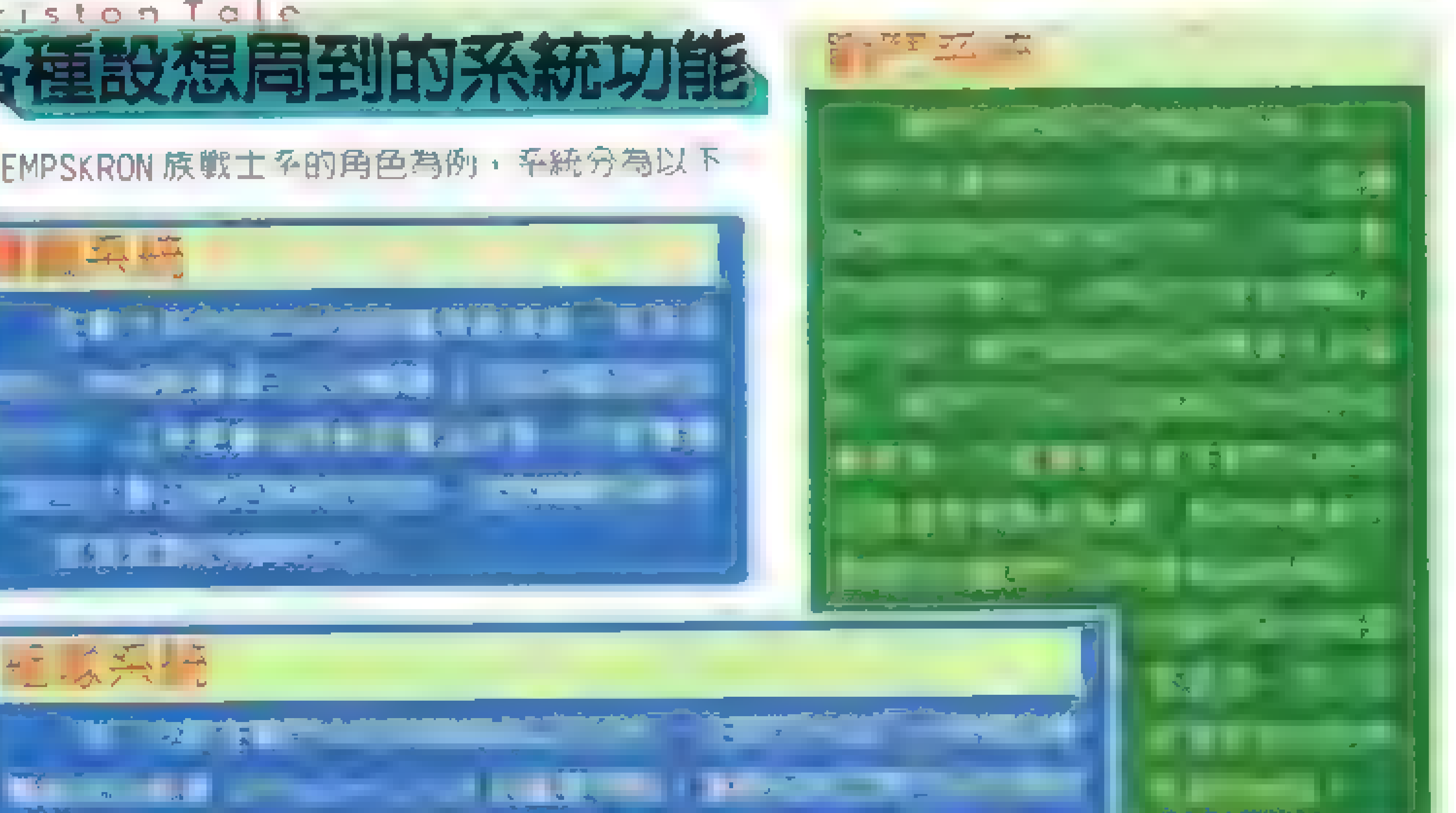


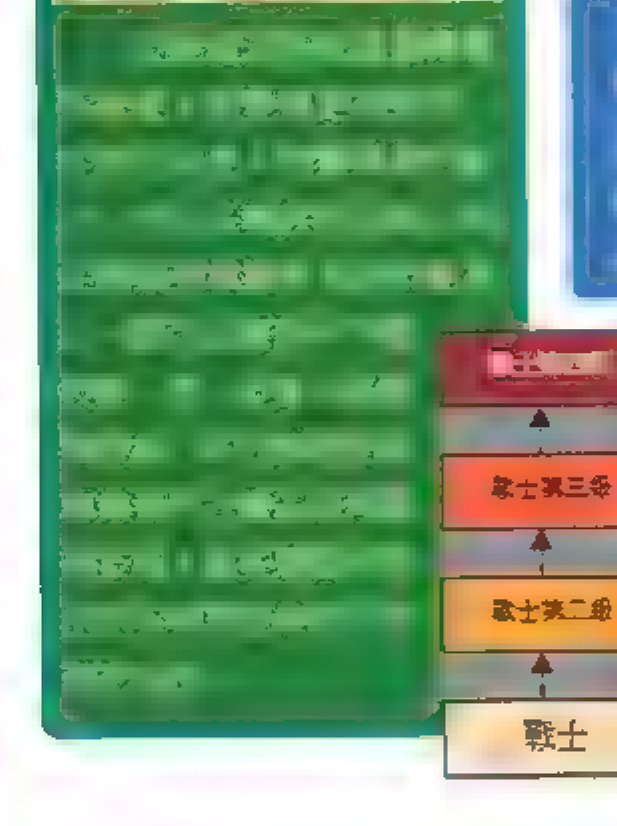
Priston Tale

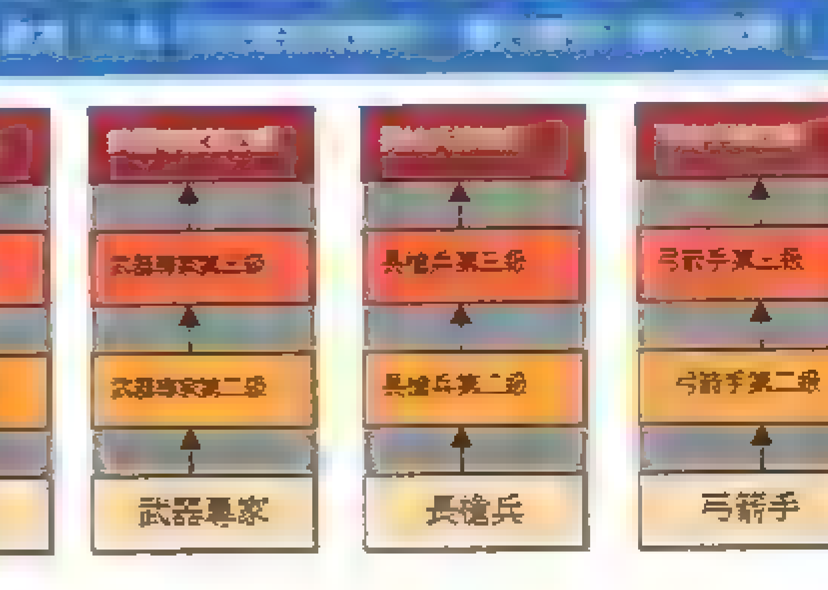
各種設想周到的系統功能

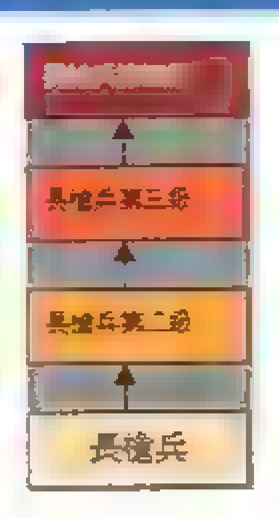
以TEMPSKRON族戰士系的角色為例，系統分為以下

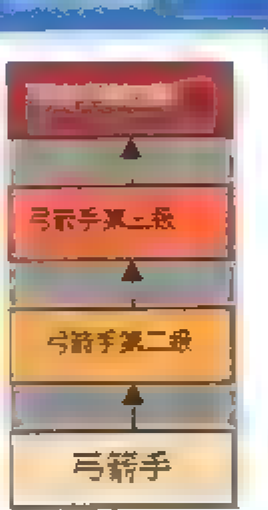














Priston Tale

戰士職業的介紹

這一次先針對各位玩家最快入手的角色先做介紹，也就是一些男性玩家最喜歡的職業—「TEMPSKRON」族的戰士系角色。戰士系是屬於跳脫以往兩三個角色選擇的桎梏，在《Priston Tale》中玩家可選擇的角色，包括二個種族、各有四個角色可供選擇，而每個角色又有四種外型，因此可高達36種人物可以讓玩家選擇。



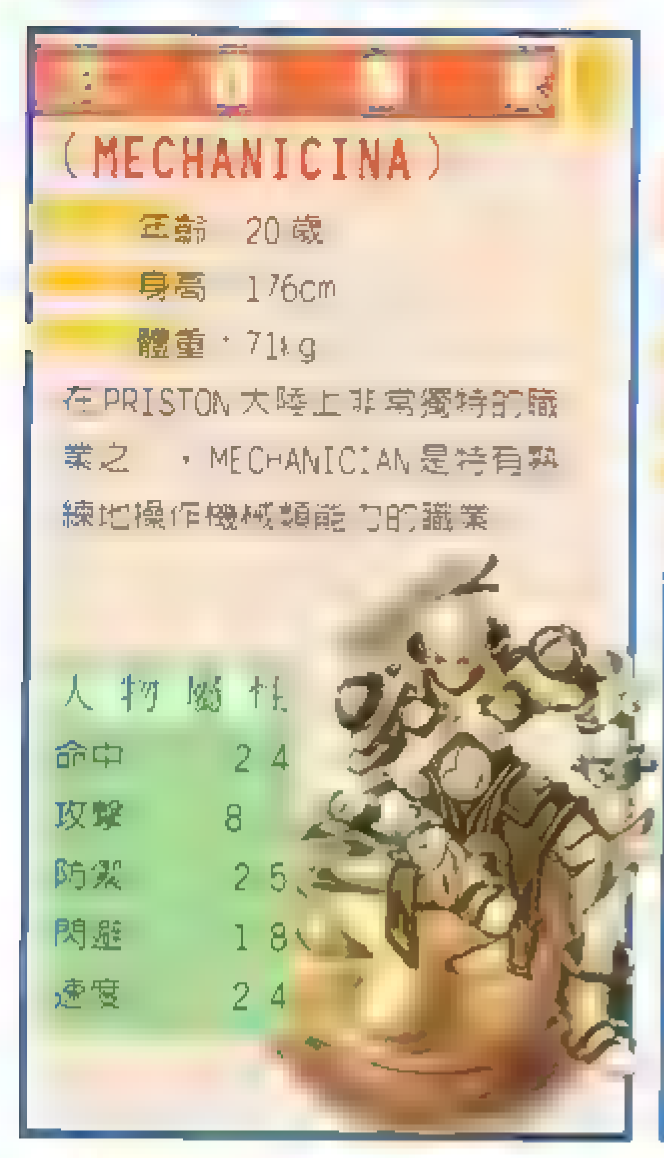
(PIKEMAN)

年齡 25歲

身高 184cm 體重 85kg

PIKEMAN是熟練使用長槍類武器的戰士，他們具有善用長程武器致命打擊敵人的技術

人物屬性			
攻擊	9	命中	26
閃避	19	防禦	20
		速度	25



(MECHANICINA)

年齡 20歲

身高 176cm

體重 71kg

在PRISTON大陸上非常獨特的職業之一，MECHANICIAN是特有熟練地操作機械類能力的職業

人物屬性	
命中	24
攻擊	8
防禦	25
閃避	18
速度	24



(FIGHTER)

年齡 22歲

身高 188cm 185cm

體重 93kg 58kg

他們的身上是與戰鬥不斷鍛鍊，在戰場上能發揮強大威力的職業

人物屬性	
命中	28
攻擊	6
防禦	21
閃避	17
速度	27



(ARCHER)

年齡 19歲

身高 191cm 185cm

體重 73kg 52kg

具有遠距離的攻擊能力，主要是看守城牆或利用大攻擊武器支援前方的職業。

人物屬性	
命中	17
攻擊	11
防禦	21
閃避	27
速度	23

Priston Tale

豪華的武器種類

目前戰士系職業可用到的武器包括有斧、爪、鎚、槍、弓、劍及標槍等。其中斧包括單手斧、雙手斧、長斧或戰斧型，適合體力佳，近身攻擊類職業使用。爪包括有爪類、刺器或手刃類等，適合動作敏捷的職業角色使用。鎚則是指狼牙棒、釘頭鎚、流星鎚等，屬於命中率高的武器。槍包括了矛、長槍、戟等，可以讓與怪物保持距離適中的攻擊性武器。弓的種類有短弓、長弓，還有強力的弩類等等，都是弓箭技能能自由運用的種類。劍包括匕首、刀和劍，主要是讓武器專家能慣用的多種類型。標槍則包含許多種類和性能的長短標槍種類，讓長槍兵可以慣用並且擔任隊伍守護的功能。





這些武器都能被運用在與寶石合成的強化功能上，但是因為被強化過，也許殺傷力會增強，但是耐用度或某些屬性上的數值可能會降低或是提高，端看玩家的合成功力和武器本身的屬性值。而每一種武器都有其最高等級的最完美的表現，等待最強的玩家前來讓它們大展身手！

Priston Tale

展現角色功力

在Priston Tale中，戰士系裡面的四種角色，而不管哪一個角色，玩家在武器的運用上都十分靈活，一人身上可以裝備兩種類的武器，戰鬥中又能自由更換，這樣的自由度很雷同《暗黑破壞神二》或《末日危城》的模式，讓玩家在使用和技能提升上有更多的思考和選擇。







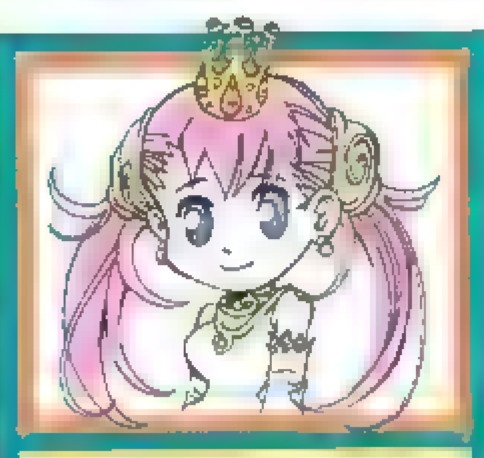
風色幻想II



預定推出日



＊研究製造所：弘煜科技　＊販賣流通所：弘煜科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求　PII-300、64MB RAM



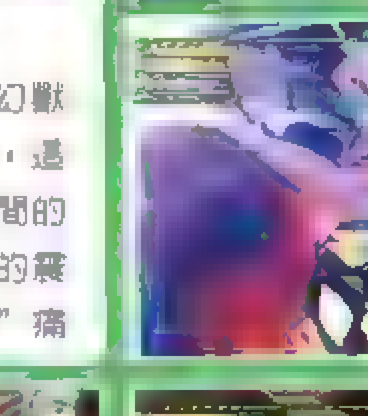
雖然上次和上上次沙雷納已經跟你們說了一堆風色幻想2的事了！可是這次啊！蕾蕾想告訴大家的是，八隻大怪獸的事！就是那四隻大幻獸和四隻精靈巨獸是從哪裡生出來的，還有牠們是怎樣和敵人打架的，很精彩喔！你們快看下去吧

究極必殺技！幻獸戰鬥！

大陸曆７７６年，就在精靈王殁世後的第七百八十六的年頭，一個由灰袍智者所領導的旅團－『命』來到了可能將被精靈巨獸襲擊的海上都市　水藍，就在這即將被歷史風雲之流襲捲的地方，命之旅團中的少女－莉芙即將開啓那個久未開之命運之門……，而風色幻想系列首部曲－～aLIVE～的故事，也將從這兒開始……

各位安德烈斯的人民們應該還記得先前所介紹的幻獸變系統吧！亞修可以使用奇特的力量讓鎮守這世界四方的『大幻獸』憑依在他的身上，讓亞修完全變化為另一個人（應該說是"神祇"吧！）的究極必殺技，在這一次的風色幻想裡頭可是相當相當重要的重頭戲

由於幻獸具有強大的破壞力，因此當亞修變化為大幻獸時，其餘的兩人為了避免被其強大的威力誤傷會退出戰場，這時候戰場上只會剩下大幻獸，而戰鬥就變成大幻獸與敵人間的戰鬥。幻獸戰鬥的感覺與一般角色戰鬥不同，它帶給玩家的震撼絕對是滿點的。看北之大幻獸－華爾裘蕾使用"天魔槍"痛宰敵人、西之大幻獸－彌賽亞藉由強大的神之魔去砲轟頭目等，種種視覺的饗宴將會深深地印入玩家的腦海中，直接將戰鬥的節奏帶至最高潮！不過，亞修並不是每次戰鬥都能進行幻獸變，達到幻獸變的條件。FORCE（潛力值）必須要到達100%，所以囉～玩家必須要看時機來進行幻獸變！





東之大幻獸－







神祇一般的幻獸威力

幻獸戰鬥與一般角色的戰鬥有何不同？這兩者不同之處，在於一個是單打獨鬥（幻獸戰鬥），另外一個是團隊作戰（角色戰鬥），在我方作戰人數上就有很大的差別。不過，幻獸戰鬥帶給玩家的感覺絕對會比一般角色戰鬥還棒！遊戲中總共會出現四隻幻獸，分別是北之大幻獸－華爾裘蕾、西之大幻獸－彌賽亞、東之大幻獸－劍魔羅剎及南之大幻獸－命運。遊戲初期，亞修身上就擁有華爾裘蕾，剩下的大幻獸會因劇情的進展而加入，劇情也有安排必須達到一定資格，才會加入的隱藏幻獸喔！幻獸是劇情中就有的部分，牠們關係到風色的劇情發展　此外製作小組為了凸顯每一隻幻獸的個性，戰鬥方式就與一般角色相同，並不是像太七一樣把召喚獸叫出來秀一秀而已，讓玩家感受到幻獸戰鬥真正的魄力

玩家都知道會進行幻獸變的只有男主角－亞修。不過幻獸的威力實在是相當地強大，避免幻獸戰鬥會破壞原先所提倡的戰略性戰鬥，因此玩家若要進行幻獸變，亞修的FORCE（潛力值）必須達到100%，有了此限制之後，就不會發生敵人被打好玩的情況。



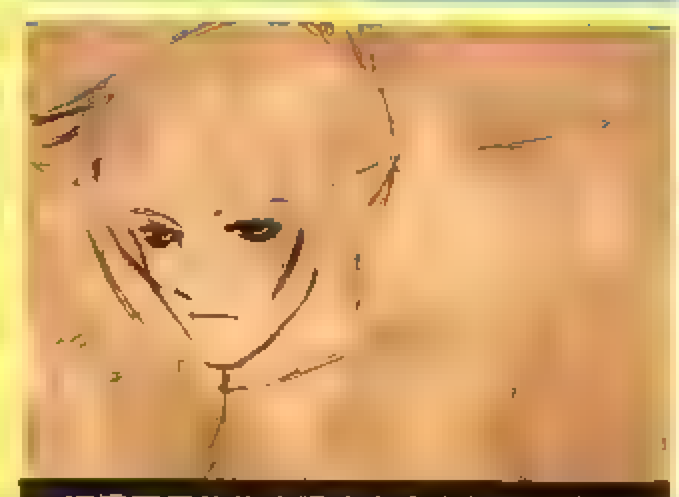




報復人類的“神罰”－精靈巨獸

精靈巨獸其實是精靈王－伊扎在被人類背叛與殺害後，其忿怒與怨恨的力量讓精靈們狂暴後所形成的，因此精靈巨獸可說是為了報復人類的“神罰”，在這片偉大陸上無止境的破壞著直到人類滅亡，人類必須為自己殺害精靈王的“罪”付出代價，因此故事就是在這“罪與罰”的輪迴中展開的。

在遊戲中會出現四隻精靈巨獸，分別是海中王者－慕萊卡，雪地殺手－費洛特，空中霸主－帕爾涅特，魔劍邪皇－加爾斯，這四隻精靈巨獸都可算是精靈王的分身所以擁有相當可觀的實力，再加上各自獨特的能力，相信玩家在與精靈巨獸作戰時一定會有全然不同的感受。另外有一些比較特別的精靈巨獸，就必須要達成一些比較特殊的條件才會遇到，它們的身上有許多的稀有道具，至於拿不拿得到就看玩家的本事了。


▲精靈王伊扎的出現改變了人類的歷史走向

精靈巨獸戰鬥時跟平時的一般戰鬥很大的不同，為了要表現出所謂的“巨獸”因此在尺寸上就比一般的怪物大上四、五倍，而且採用超廣的長畫面讓玩家能一窺全貌更深刻的感受到精靈巨獸的魄力。“巨大”與“特殊”就是“精靈巨獸”的特色，它跟主角們擺在同一畫面時，主角們在精靈巨獸面前顯得異常渺小。

四大精靈巨獸

海中王者－慕萊卡

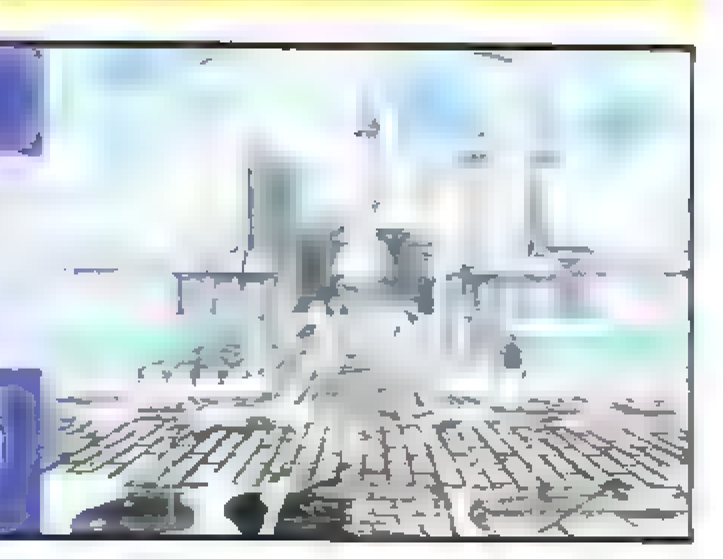
空中霸主－帕爾涅特

雪地殺手－費洛特

魔劍邪皇－加爾斯

對抗精靈巨獸的團體－旅團

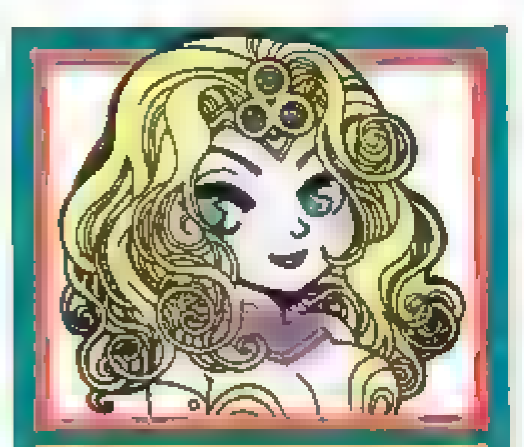
旅團的組成跟使命是為了對抗精靈巨獸跟幫助苦難的人們解決問題，而他們也都受到聖靈教派的教義所約束著，想成為旅團的一員。必須要通過聖靈導師溫蒂妮所提出來的試煉，通過測驗的人才有資格成為旅團的一份子。而旅團也身負著宣揚教義的責任，因此他們可說是遊戲中相當重要的一個組織。


聖靈都市是聖靈教派的發源地，也是唯一有能力對抗精靈巨獸的旅團的根據地

交通至尊 (Trains & Trucks Tycoon)

預定推出日 6月

＊研究製造所：JBI　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：策略模擬　＊科技需求：P [illegible] 64MB RAM



大家還記得數年前，有一款以火車為主題的遊戲「鐵路A計劃」嗎？相信只要是喜歡策略模擬遊戲的玩家都不會忘記。那時構築鐵路、安排路線及時刻表，享受火車橫越都市鄉村的快樂感受吧！這款「交通至尊」號稱比「鐵路A計劃」還要好玩，不知道真的假的，現在我們[redacted]！

「交通至尊」的基本玩法其實就和「鐵路A計劃」差不多，但最大的不同在於：「交通至尊」的內容除了火車，還加入了卡車！也就是說，玩家這次除了要蓋鐵路、火車站、安排火車路線外，還必須興建公路、購買卡車、蓋集貨站、規劃運輸路線。並在火車及卡車的路線網交叉配合之下，讓乘客往返順利、讓貨暢其流、讓各地資源互通有無，達到讓城市快速發展的最終目的！



台北，台北到了，買落車的人趕緊！！

挑戰玩家的策略規劃能力

再說得明確一點，其實「交通至尊」相當考驗著玩家的策略頭腦。遊戲中每一個地圖的不同地區，都有不同的資源，有煤礦產地、鐵礦礦山、海外油井、樹木森林等等，玩家必須先在各資源的出產地興建採礦區、伐木場等等，接著鋪設好公路，再選擇適合的卡車、安排運貨路線，將這些原料集中到火車站，這才算完成第一部份。接著是在各大城市之間鋪設鐵軌、購買火車，最後才能讓各城市之間的貨物互通有無，又或者集中到精煉廠及加工區等地，生產出最終成品，這樣才算完成。



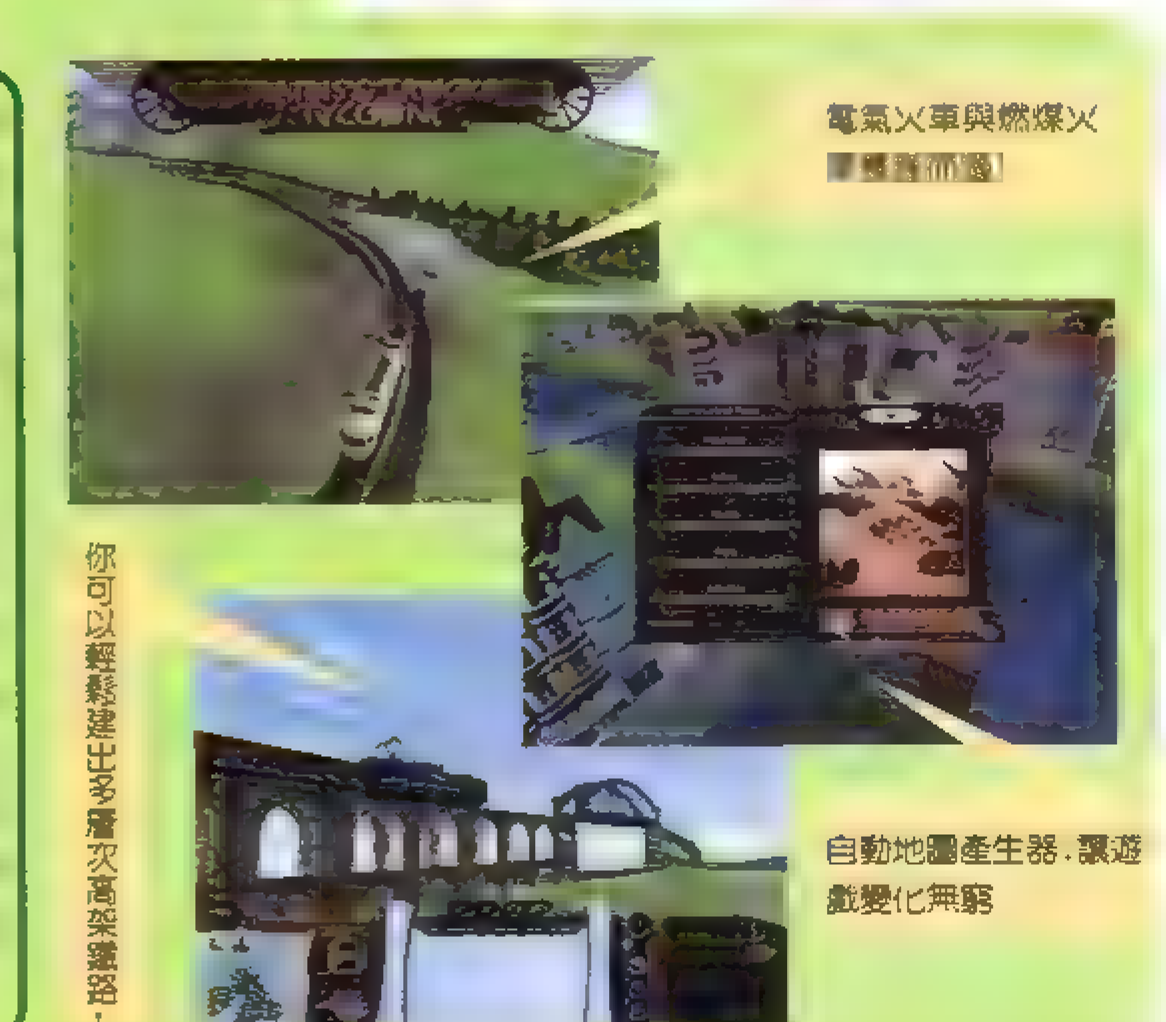
[redacted]

簡單而快速的規劃鐵路路線！

橫越陸面200年！

「交通至尊」整個遊戲的內容從西元1820年鐵路第一次出現開始，一直到2020年為止，總共涵蓋200年的歷史。玩家可以選擇從任一時期開始，挑戰成為交通至尊的最終目標。理所當然的，在不同時期所出現的運輸工具也有所不同，從最早的燃煤火車，一直到現代化的子彈列車，從小型的4輪卡車，到現代化的18輪巨無霸卡車，數百種不同的交通工具等著玩家自由選擇搭配！

「交通至尊」中除了有“真實歷史模式”外，更提供了各式各樣的“挑戰模式”，玩家可以挑戰歷史上許多有名的鐵路業大亨或是運輸業強人，擊敗他們來證明你自己的策略頭腦。更可以到包括澳洲、法國等世界各地去改寫當地歷史，成為全球唯一的交通至尊！遊戲中甚至提供了完整而詳盡的“6大章節教學關卡”，讓不論是否有玩過同類遊戲的玩家們都能快速上手！

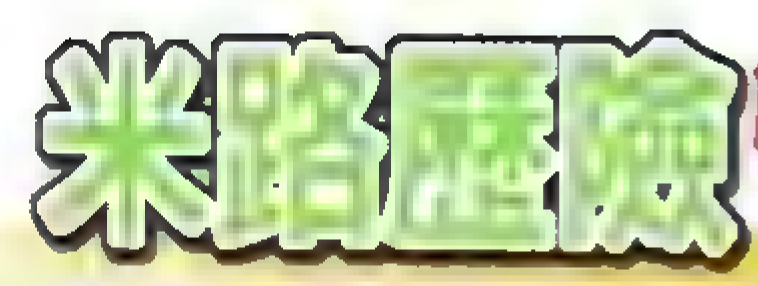


電氣火車與燃煤火[redacted]

你可以輕鬆建出多層次高架鐵路！

自動地圖產生器，讓遊戲變化無窮

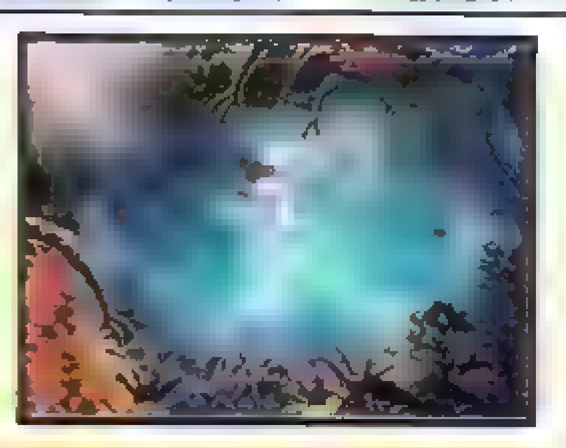
摩登家族

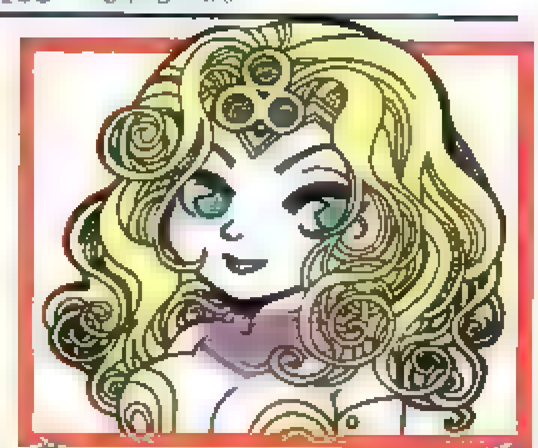




＊研究製造所　迅卡卡通　＊販賣流通所　智冠科技　＊遊戲類型　角色扮演　＊科技需求　P 133、64MB RAM

看過經典卡通「摩登原始人」的小玩家，應該對穿獸皮住洞穴的原始生活感到非常好奇吧！故事裏的主人翁小米路與爸爸出去探險，在中途爸爸失去蹤跡，小米路從村中的長老得知，米路的爸爸因誤闖奇幻島遭到囚禁，小米路該如何救出爸爸呢？





這是一個適合學齡兒童玩的遊戲，就是小孩玩的啦！在操作上非常易於上手，而且小朋友在冒險時會有許多關卡與測驗，要是過關的話，還有意想不到的驚奇喔！番薯．　番薯公主．．快來．．這裡終於有妳可以玩的遊戲喔！

奇幻島的冒險

故事發生在史前時代，從遊戲畫面可看出當時的原始生態環境。有深山峻嶺、沼澤湖泊、石窟洞穴及恐龍墓塚等。這些深不可測的原始環境裏隱藏了許多神秘東西，像草叢、樹上、河邊或岩石旁。玩家要運用敏銳的觀察力，將它們一件一件的收集起來喔！另外，遊戲中還得收集散落各地的地圖，每塊拼圖都在不同的場景內，你必須逐一拼回原圖，最後完整的拼圖才可變成開啓奇幻島石牢的鑰匙。



珍貴的恐龍收集簿

小玩家在遊戲的過程，還能認識到史前時代的主人－恐龍。在開始冒險的旅程時，小米路會獲得長老贈送的手冊，這是一本關於恐龍的收集簿，只要你沿途發現的恐龍化石，用滑鼠輕觸，就能秀出關於恐龍的品種、體型、習性及出現年代等基本資料！這本書還能幫助小玩家了解恐龍，做為遇到關卡猜謎及打開洞穴的神秘之鎖呢！



考驗 IQ 及反應的遊戲

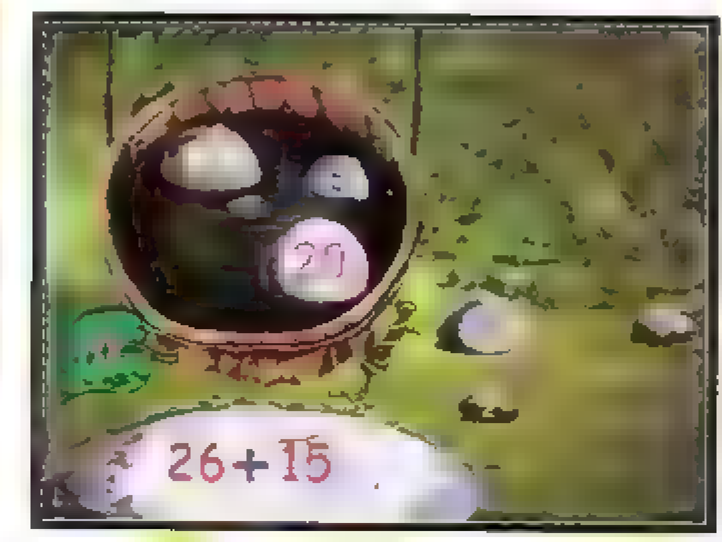


喜歡恐龍的小玩家在遊戲中有機會與恐龍大哥一起鬥IQ比反應喔！在經過緊閉的鱷魚口時，利用手頭上的石頭加減算術連續答對 3 次，就能順利進入＜數學關＞洞口。喜歡與恐龍玩撃球遊戲的小玩家，在＜碰碰檯＞上還能大顯身手，贏得3局以上，就能得到神秘禮物。至於想要通過＜森林關＞的小玩家，必須在蜘蛛爬上樹頂前，用弓箭射到樹叢後的國王恐龍。

多功能的雙語光碟

除了玩玩遊戲外，玩家還能欣賞到有趣的吸血鬼卡通影片喔！主角吸血鬼小伯爵，出去覓食時發生一連串搞笑烏龍的糗事，還有許多鬼怪故事出現的巫婆、雨傘怪、科學怪人等讓小玩家又愛又怕的人物。光碟片還能自動連結＜摩登家族＞的網站，豐富的劇情資料讓玩家更了解摩登家族裏的人物，和能與遊戲同好者討論交流及下載美美的桌布喔！光碟有中英文兩種模式，小玩家們可以隨著遊戲的練習英文聽力與對話的能力喔！



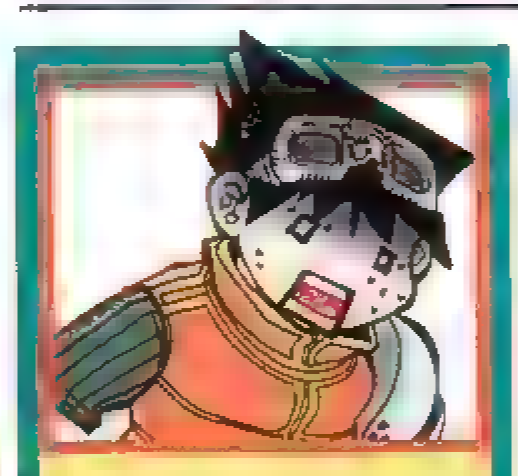


再戰毀滅公爵 Duke Nuke : Manhattan Project

預定推出日



＊研究製造所：Ho & Associates　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：動作　＊科技需求：P II -350、64MB RAM



最近聽說街上不時會有變種人搗亂，平時它們躲在暗處，等到附近沒人才出現。哼！別以為躲起來我就找不到了，別小看我這風鏡，它可是有配備超微電子掃描儀，無論躲在哪都可以偵測得到，還是快束手就縛吧！嗶～嗶～(機械聲)，奇怪？怎麼偵測出這麼多？可是我眼前只有一些長得很恐龍的"人"啊……^^!!

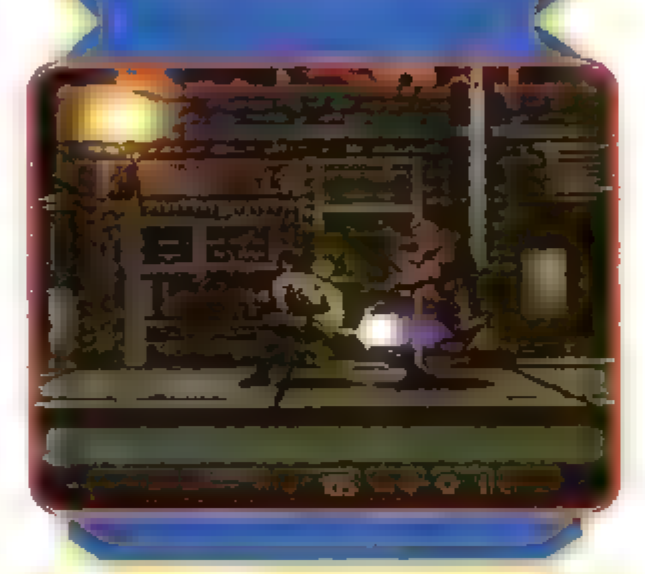
驚人的場景和遊戲方式

《再戰毀滅公爵》這款遊戲是一套以"毀滅公爵"為主角的遊戲，最特別、最出人意料的地方，是遊戲的進行方式並非是FPS，而是採用橫向捲軸的方式，說得明確一點，應該是「全3D橫向捲軸」！也許你會感到納悶，像《洛克人》這類的橫向捲軸遊戲有必要作成全3D的嗎？這種懷疑是正常的，但是當看過《再戰毀滅公爵》的龐大遊戲場景後，可能就會令你改觀吧。

研發小組在場景設計上，花了很多心血，目的就是要讓《再戰毀滅公爵》整個遊戲不但能保持「橫向捲軸」的簡易操縱性，更能突顯出3D化場景的千變萬化之妙！遊戲中場景雖說是「橫向」，但在3D引擎及攝影鏡頭的配合之下，玩家操縱的毀滅公爵將可在各種角度移動、跳躍及攻擊，甚至作出將敵人推落鐵軌，讓火車一輾而過的精彩動作，所營造出來的遊戲快感可說是一種新奇的體驗。







具有強大震撼力的武器

《再戰毀滅公爵》另一個炫麗奪目的特點就是武器，這一次，我們的大英雄"毀滅公爵"將可以使用十多種不同性能的強力武器，其中有一些更是他的招牌武器。從最普通的手槍和散彈槍，到具有強大殺傷力的圓筒連發機槍和火箭砲，再到你從未見過的電磁波脈衝槍和小型核彈砲等等，無一不具有驚人的光影特效，讓玩家在遊戲中享受最痛快的視覺享受。更甚者，當"毀滅公爵"在關卡中吃到特殊物品時，還可以使這些武器的破壞力大幅昇級，讓你盡情欺負那些變種人！







各類變種人全數出動！

《再戰毀滅公爵》這一次的敵人種類之多，保證會讓玩家們意外不已，這些變種人的攻擊方式層出不窮，突襲、夾擊、佯逃，甚至裝死等下流招式，它們都發揮得淋漓盡致。遊戲中更新奇的一個特點則是"突變"，有些地方存放有核廢料桶，假如你不小心把這些桶子打爆，那核廢料就會四處流竄，下場除了可能傷到自己，更誇張的是如果有蟑螂或老鼠等動物碰到這些核廢料，就會馬上突變成各種嚇人的巨型怪物！諸如此類的設計在遊戲中處處可見，絕對會帶給玩家無限的驚奇感。



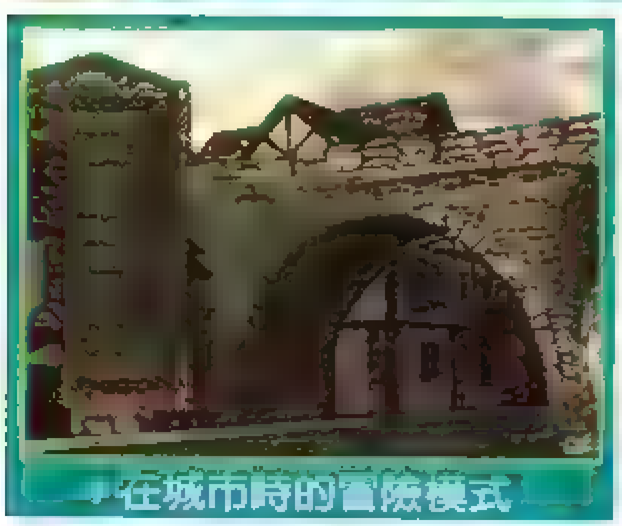
阿瑪迪斯戰記





＊研究製造所．漢堂國際　＊遊戲類型　戰略　＊販賣流通所　漢堂國際　＊科技需求　PII 300、64MB RAM

戰場上的得力助手—魔獸


▲在城市時的冒險模式

在遊戲系統方面，雖然魔獸和人類都只是戰場上的一個「棋子」，不過人類與魔獸本質上是有很大的不同的，除了野生的魔獸之外，每一隻魔獸都有其心靈相通的指揮者（亦即該魔獸的主人—魔獸使者），若是該魔獸在指揮者周圍的話，就能接受指揮者的領導修正，增加魔獸的各種戰鬥屬性，如命中率、閃避率及攻擊力等。而魔獸與人類最大的不同點，在於沒有使用道具的知識或肢體，因此魔獸無法攜帶任何的道具，當然也無法裝備任何的武器或防具了。

不過，遊戲中有所謂的「軍備庫」，專門用來存放多餘的裝備或是道具，所以也不用怕魔獸擊倒敵人或開啟寶箱時，所撿到的重要物品會因此消失—因為魔獸們所得到的任何道具都會直接被送到「軍備庫」中。等到戰鬥結束之後，回到城市的冒險模式之中時，就可以取出來供我方的人類角色使用。在遊戲的操控上，玩家可單獨以滑鼠、鍵盤或手把來作操縱。





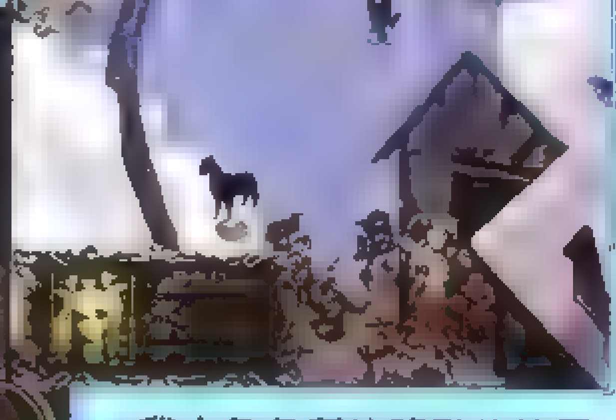


「和我締結契約的魔獸啊，聽從我的召喚咒文吧！」「以阿雷斯之名命令，『小球』，出來！」。說起我養的這隻魔獸，牠可是有著地獄守門犬的血統，無論是再強大的敵人對牠來說不足為懼，只是愛吃"西Ｘ"的牠，伙食費真是高啊～

魔獸的特性

雖然魔獸們不能裝備任何的道具，但是魔獸們卻有各式各樣與生俱來的特性，特性分為「先天」和「後天」兩種，「先天」的特性代表魔獸們與生俱來的能力，當魔獸進化之後就會擁有，當然進化之前的特性將不會再存在了。「後天」的特性恰好與之相反，並不是與生俱來的，而是利用在遊戲中極為珍貴的各種道具附加在魔獸身上學會的，由於這些能力並不會因為進化而消失，所以玩家可以創造自己理想中超強的魔獸。

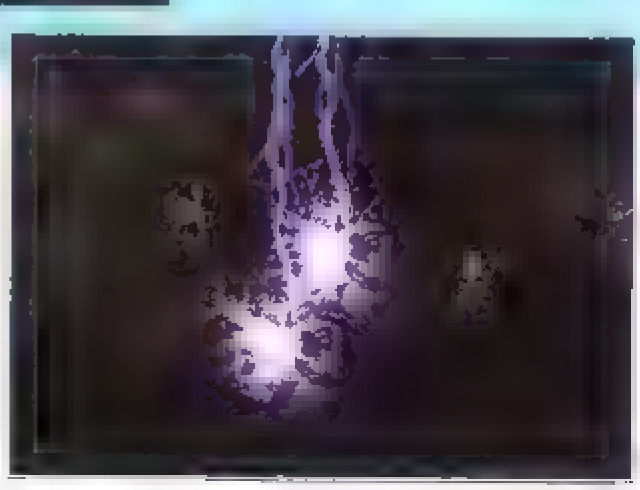



▲我方角色所能移動的範圍

魔法與特技



在劍與魔法的世界中，當然少不了魔法與特技。這遊戲的魔法包括了雷、火、冰及其他的輔助攻擊，除了給予對手傷害之外，還有其他的效果，例如被火焰系系魔法攻擊之後，有少許的機會會「著火」，被冰系的法數攻擊之後有少許的機會被「冰結」。在特技方面，也分為「多段攻擊」、「大破壞」及「輔助攻擊」等，雖然特技在移動後可以使用，但是閃避率高的對手可以有很大的機會避開特技的攻擊，而且依照特技的種類也有可能會被對手反擊—這些都是特技與魔法的不同點。



夜行偵探 零







預定推出日 8月

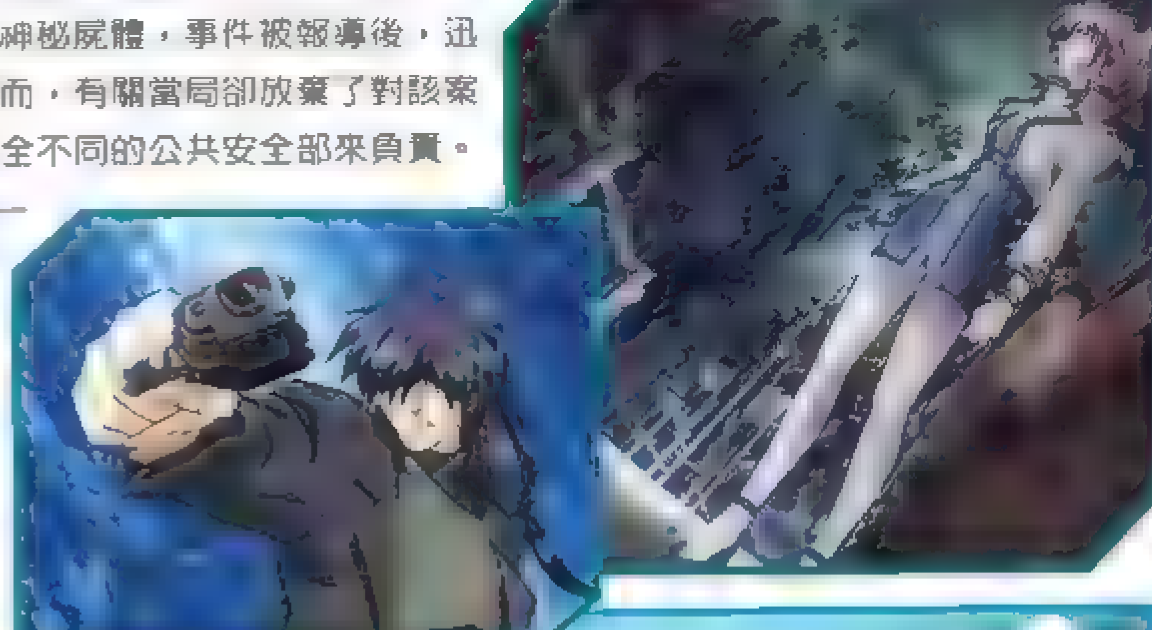
＊研究製造所：C's ware　＊販賣流通所：台灣帝技葳如　＊遊戲類型：冒險解謎　＊科技需求：P-166、32MB RAM



「好濃烈的血腥味」「沒錯！真相只有一個」「兇手就是你！」。大…大哥，我只是個賣肉的小販，這豬真的不是我殺的，那是屠宰場宰的啊～

調查離奇的殺人案件

故事從一起殺人案件開始，在繁華的中央大道上，發現了一具被挖去內臟的神秘屍體，事件被報導後，迅速的驚動了整個日本。然而，有關當局卻放棄了對該案件的調查，而轉由職責完全不同的公共安全部來負責。桂木偵探事務所代理所長——天城小次郎；警視廳公安部六課搜查員——法條瑪麗娜，原本毫無交集的兩人，各追查著完全不同的事件，卻彷彿被引導一般，捲入同一個陰謀的漩渦之中……



特殊的Multi-Side系統



這遊戲最大的特點是採用了Multi-Side(多視角)系統，即玩家需要同時扮演兩位不同立場的主角，並從各自的視點去體驗故事的流程，揭開最後的真相。而這兩名主人公之間存在著緊密的聯繫和影響，在很多場合都需要進行視角的切換來進行下一步的流程。而對於同一個事件，玩家也能夠從不同的角度來體會當事人的心情變化，那時候他為什麼要這樣做？失蹤的那段時間她到哪裡去了？換一個視角之後，玩家心中的這些疑問都能得到滿意的解答。



超人氣原畫設定



由於《夜行偵探》之前系列的成功，因此C's ware在本作上投入了極大的心血。在人物設定部分，請到了如今在日本原畫界擁有廣大支持者的CARNELIAN老師擔任人物設定(曾擔當《Re-leaf》、《化石の歌》、《將姬》及《顔のない月》等作品)，因此CG畫面表現細膩，而獲得了廣大玩家的極高評價。

強力的聲優陣容

在遊戲中為人物配音的聲優陣容更是超豪華，子安武人、三石琴乃及桑島法子等人，相信每一個熟悉日本動漫的朋友看到這一串名字時都會發出「哇」的一聲驚歎吧！而《夜行偵探》系列特色之一的高品質劇情動畫，可以說是有極高的水準。



報數！三國演義

WOW! SANGO STORY 預定推出日 2002 7月

※遊戲類型 策略 ※系統需求 PII 450 64MB ※製作公司 宇峻科技 ※販賣代理商 未定

作戰勝負決定一切

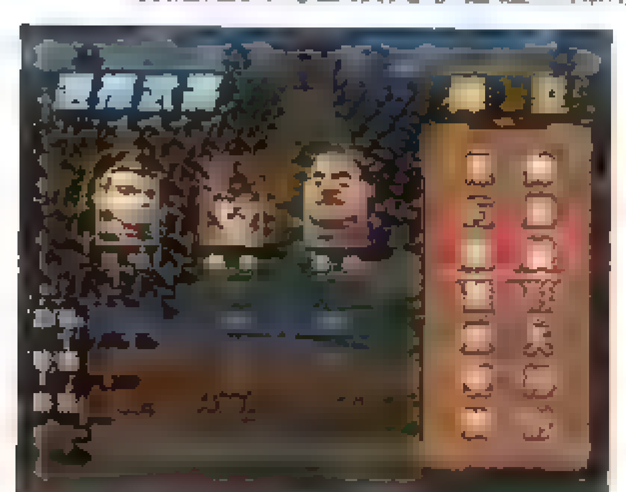

兩軍對戰畫面

這款遊戲建構在三國劇情上，以『作戰』為核心，應用戰術、陣形及計謀求取勝利，同時配合經營、培養等層面。而無論主公把城池經營得多麼強大，若不透過戰爭手段，是不可能取勝的，所以遊戲中會發生戰爭的地方有兩個，一是城池，城池爭奪靠的是『作戰』，由武將率領部隊開打；另一個就是商店爭奪戰，打的是單挑，就需要靠武將一個人上場，而玩家主要就是在培養武將、經營城池及作戰取勝等三方面努力，才能創造自己的時代。

陣形剋敵制勝

作戰前要做的是『決定陣形』，遊戲中的七種陣形，各有攻擊力增強和消長的相生相剋效果。武將需先察知對手擅長什麼陣形，然後設定具有反剋效果的陣形。一但設定錯誤，進入遊戲之後仍然有改變的效果，但是會消耗一次使用計謀的機會。

陣形共有無陣、方圓、長蛇、錐形、鋒矢、雙排及鉤形七種。什麼陣形都不會的武將，只能選擇「無陣」，是一種攻擊力最低的陣形，他僅能祈禱對手也不會任何陣形，而其餘的陣形依據其相生相剋設定，要是選到能剋對手的陣形，可說作戰已經贏了一半了，當然前提是武將必須先學會這些陣形。而一但設定之後，上站場後整支部隊會自動排列成這個陣形，對敵方發動攻擊，但中途仍然可以使用『計謀』來改變陣形。


▲斯斯有兩種，陣形有七種

武將官階決定部隊大小

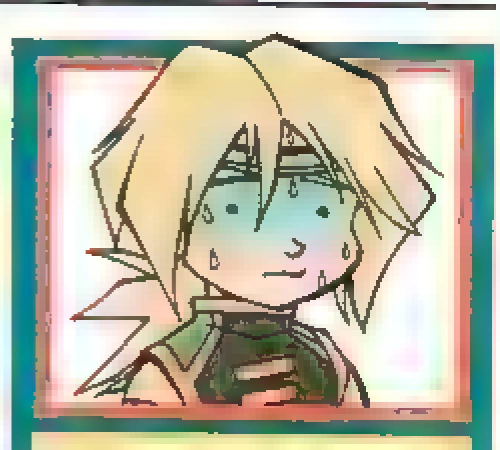
武將能率領多少士兵是看他的「官階」而定，士兵是作戰不可或缺的助力，再強的武將沒有小兵的幫忙，恐怕也難逃陣亡的命運。但是士兵需要消耗糧草，所以主公的經濟能力必須支持得了這麼多士兵才行。而且官階越高的武將支領的薪水越多，有時會造成財政困難，這也是須注意的。


▲陣形是一定要的啦！

『報數金卡』使出計謀

通常「武藝」高強者是作戰的主力，但是碰上了計謀，一切就得重新衡量了。主公平時獲得的「報數金卡」在戰場上就是發揮的時候了，而「報數金卡」有兩種作用，卡上有點數，所以它可以當一般走路點數使用；另外是當戰場計謀使用。


▶用『報數金卡』使出計謀

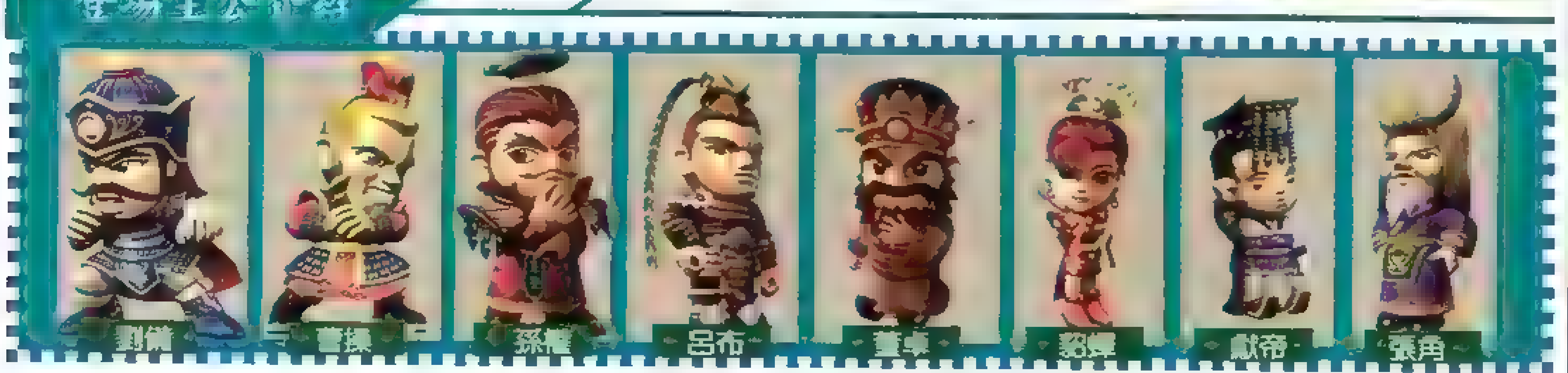


它 在《報數！三國演義》的戰場上，武將依據「時間棒」使出計謀（卡片），武將的才智、鬥志屬性決定時間棒的速度，配合威力強大的計謀，有時作戰能完全靠計謀決定勝負，所以在戰場上不能忽視這兩種屬性高的人，計謀運用得宜，武藝低者也能靠計謀取勝，但是如果又碰到「報數金卡」就又要重新評估了哦！^^

小藍：什麼～抱樹還有金卡的啊^^!!!

小尼：是『報數金卡』啦^^!!

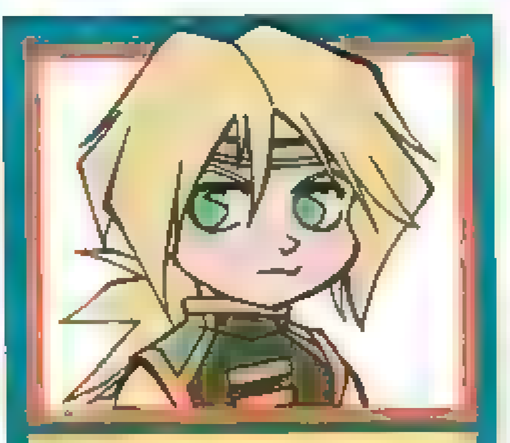
登場主公介紹



恐懼的總和 Sum Of All Fears

預定推出日 6月

遊戲類型：動作射擊



小尼：又到了電影旺季了！今年，很特別的，推出了許多部都已計畫發行電玩的電影，或是由電玩改編而成的電影。事實上，電影和電玩是非常完美的搭配組合；透過電影，觀眾能夠經由攝影鏡頭欣賞導演所要描述的故事；透過遊戲，玩家將可以扮演遊戲中的主角，親自體驗劇情，並有決定故事結局的權力，《恐懼的總和》遊戲便是在這樣的前提下誕生的哦^^……對了！小藍你覺得那一部電影改編成遊戲最好呢？^^

小藍：呵呵^^那當然是電影「第一武士」，因為那是我主演的啊！^^

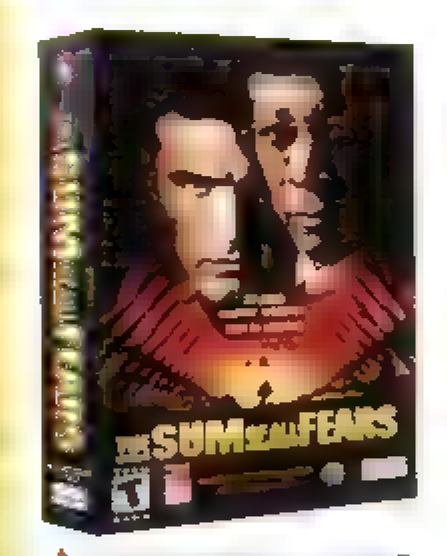
27,000顆核彈 有一顆不見了



新年前夕，一群來自西維吉尼亞的叛亂軍佔領了一座電視台，並透過空中向全國廣播他們的要求。人質救援」組立刻出動以應付這個突發狀況。但這僅是此事件的開端，小組成員將從西維吉尼亞的山區前往南非的鑽石礦區，並從中東的沙漠前進至奧地利的財富與權利中心。隨著恐怖份子在美國本土引爆人類已知最具毀滅性的武器，自由世界的未來已陷入極端的危機。

湯姆克蘭西又來了！

如同電影一般，這套遊戲是以克蘭西所架構的世界作為主軸。不過，與電影不同的是，玩家在遊戲中並非扮演傑克 雷恩，而將擔任國際反恐小隊的指揮官，進行一連串艱鉅的反恐任務。除了擁有詳盡的設定之外，如同克蘭西過去所創作的遊戲的風格一般，《恐懼的總和》擁有快節奏的遊戲架構、超擬真的戰鬥、真實世界中的武器與裝備，並且非常注意細節。在電影裡，故事將以雷恩身邊發生的故事為主軸，而遊戲中則以極端份子企圖顛覆美國政府的平行故事線為主軸。根據劇情，將衍生出11個遍及全世界的任務，而你必須阻止恐怖份子顛覆世界！



▲《恐懼的總和》更將遊戲族群鎖定為一般大眾

▼遊戲中將不會出現任何血腥的畫面



適合新手的入門遊戲

《恐懼的總和》採用了《火線獵殺》的遊戲引擎，因此畫面顯得格外引人注目。然而，這套遊戲為了能夠讓初次接觸這類遊戲的玩家能夠輕易上手，遊戲設計了簡單易學的教學任務，讓玩家能夠迅速地熟悉遊戲的操作介面以及小隊的運作方式。此外，原本需要玩家進行精密推演的複雜任務計畫程序，也簡化成遊戲會提供預設的進攻計畫，並且已替隊伍設置好數個航點；當然，這些只是「計畫」，如果您是有經驗的戰鬥老手，大可以視遊戲中的實際情況調整計畫。

遊戲中使用各式各樣的武器－包括15種槍枝、閃光震撼彈以及殺傷手榴彈。另外，為了縮短在出任務前的整備時間，玩家將不需要替所有的隊員仔細地挑選武器與彈藥，而只需要從預設的套裝武器組中挑選一種即可。

出色的人工智慧與多人連線模式

遊戲的人工智慧非常出色，使得《恐懼的總和》玩起來有點像曾獲獎連連的《迅雷先鋒3》，這讓玩家必須針對目前所處的情勢做出立即反應。此外，和《虹彩六號》及《精兵悍將》相較之下，這套遊戲的人工智慧顯得更為平衡，而為了讓不同程度的玩家在遊戲中都能夠獲得成就感與樂趣，遊戲中也有多種難度設定，玩家可以視自己的能力來調整。

多人連線遊戲可以說是《恐懼的總和》的重頭戲，和《火線獵殺》相較之下，《恐懼的總和》提供了更多的遊戲與意想不到的驚喜及隊伍與死鬥遊戲模式的多樣性玩法。



熱血江湖



預定推出日 7月

＊遊戲類型：動作角色扮演　＊科技需求：PII-233、64MB　＊研究製造所：Sego Entertainment　＊販賣流通所：億泰利多媒體

用你的熱血結江湖路

此遊戲以故事內容為主架構，共分為五大章主導整個遊戲的進行。總共有初行、遭遇、離別、背信及覺醒五章。而一開始以女主角譚花鳳為主軸展開了序幕，為了尋找失蹤多年的爺爺，女主角帶著武林八大奇寶之的伏魔花萼劍一個人獨自踏上了旅程，之後又遇到了地燕雲、妖血魔花芙蓉及男主角韓飛官，而開始一段即驚險又浪漫的旅程。





小藍：根據《熱血江湖》劇情的發展，愈到後期玩家所遇到的NPC將會愈加的強悍，所以若是沒有新的必殺絕技怎麼"嗑"得贏呢！而小藍我個人就曾經創下連打27下的記錄，呵呵～這不是每一個人都做得到的哦！帥吧^^！

薔薔：對啊！要能夠27連打的確是「灰熊厲害哦～但是小藍哥哥，你的身上好像有40幾個傷耶！^^!!

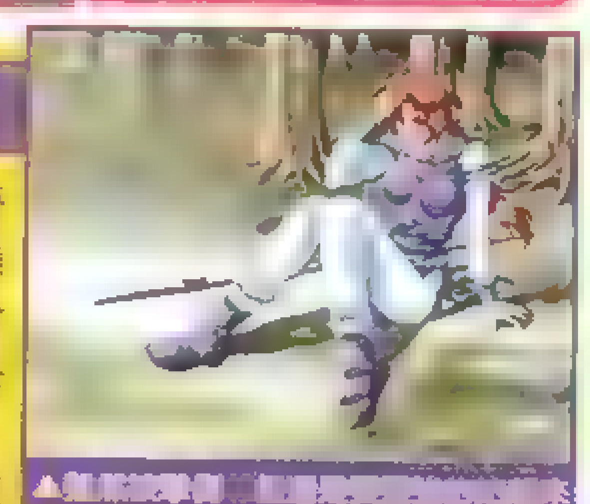
小藍：嗯，因為我遇到了能夠40幾連打的團長～沙雷納^^!!

戰鬥技巧大解讀

戰鬥方式使用技巧組合「心技體魂」，使用組合打擊可使人物得到較多的打擊點數以快速提昇玩家血量及內力值。

遊戲在戰鬥中展現了非常豐富的多樣性：像戰鬥就採即時制，並非以往大部份遊戲所選擇的回合制戰鬥，所以在戰鬥的進行中就更加緊湊及刺激，每個人物都有四個攻擊鍵，分別代表著心、技、體及魂等四項，也就是砍、刺、劈及挑等四項手拿「傢伙」的必備招式，同時若是按同前兩下再同時按下體跟魂兩顆攻擊鍵就可以使出揮擊，可以把敵人揮飛到遠處，感覺可以媲美看藏棒時全壘打的的快感喔^^。

而且在操控不同的人物時，組合技的使用也不同，因應著各個角色的不同，攻擊方式也略有不同，玩家們可以嘗試著使用不同的攻擊組合，說不定會組合出屬於你個人的超級無敵霹靂必殺連續技喔！^^



絕對適合超級練功狂

在一定的劇情發展底下，玩家可重覆來回地圖遇敵戰鬥以增加自己的戰鬥經驗，在同時也可以練習組合技的使用並賺取打擊點數。因為這款遊戲本身並無道具及人物能力昇級的設計，所以角色強度的差別在於血昇和MP量，要提昇角色的血量及MP量就是要靠玩家在戰鬥中所發揮的連續技連續打擊數，打擊數愈高，當場戰鬥所獲得的點數也愈高，當玩家累積到一定數值的點數後，角色就會自動提昇等級層數，這時血量及MP量就會增加了喔。



組合技加上連續技

但是當你等級層數增加後，若要獲得相同的點數，玩家們就必須更加賣力的練習組合連續技以增加連續打擊數，因為……當等級層數提昇後，相較之前的等級，同樣的打擊數會獲得的點數會較之前少喔！偷偷告訴大家，連續打擊點除了使用組合技很重要外，另外就是在敵人趴下前使用大絕招，如果時間接得漂亮，打擊點可是會再持續累加的喔！延續著劇情的發展，玩家的各個人物角色可以依序學習到更多更強的大絕招，以應付愈來愈難應付的各關卡頭目。



多樣性的角色操縱

依劇情發展，玩家可自由選擇操控任一出場角色……其餘角色由電腦AI自行控操，當同場戰鬥有二人以上出場，玩家可操控一人，另一個當然就是AI操作嘍^^)，玩家可自行選擇比較喜歡或者比較偏好的角色操控，不會把你死板板的定在只有主角一個人可以玩哦！^^



▲超級大絕技呈現

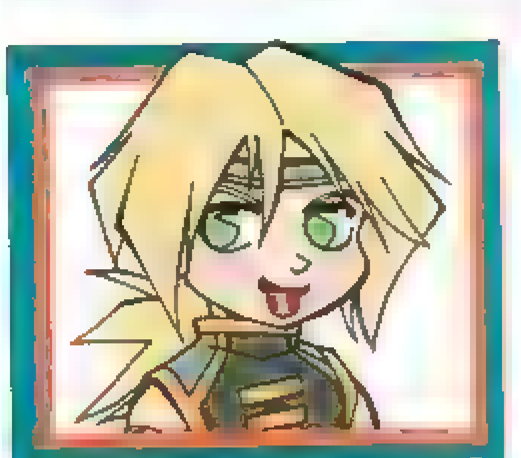
e路狂飆



預定推出日 2002 6月

＊遊戲類型．賽車模擬　＊科技需求　PII 400、128MB　＊研究製造所　瑪吉斯科技　＊販賣流通所　台灣網易

玩家一天到晚奔馳在首都高（日本的首都…）、中央公園、還有一些連在哪裡都不知道的小島，風景或許很美，但是總是缺乏一份認同感，而在充滿各類型遊戲的台灣遊戲市場，居然沒有一款擁有台灣道路的賽車遊戲，實在叫人遺憾，也就是這樣，這個遊戲工坊決定要為台灣電玩迷以及車迷做一點實際的事



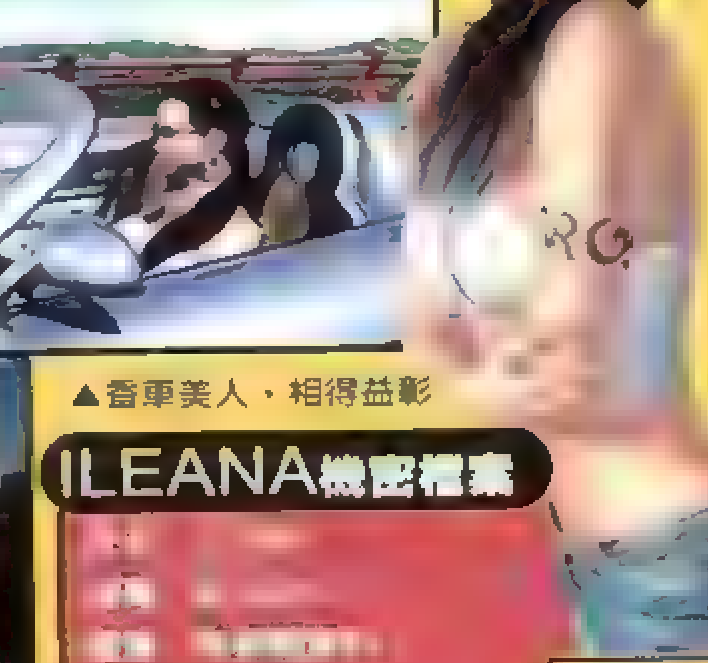
小藍：賽車遊戲在國內算是剛剛起步，所以和GT3這種天王級的遊戲比起來確實是相形見拙，但是各位子民應該多少能感受到這家遊戲工坊在製作《e路狂飆》Speed Mania的努力，起碼畫面表現和片頭CG方面，MAXXIS的確繳出了漂亮的成績單哦！^^

[illegible]現今這種境況下，遊戲不管賣不賣都是註定都是賠錢的，所以國內一直沒有人願意碰觸這個既困難又毫無利潤可言的遊戲類型。那小藍你看！我們要不要頒給獎給這家遊戲工坊啊^^

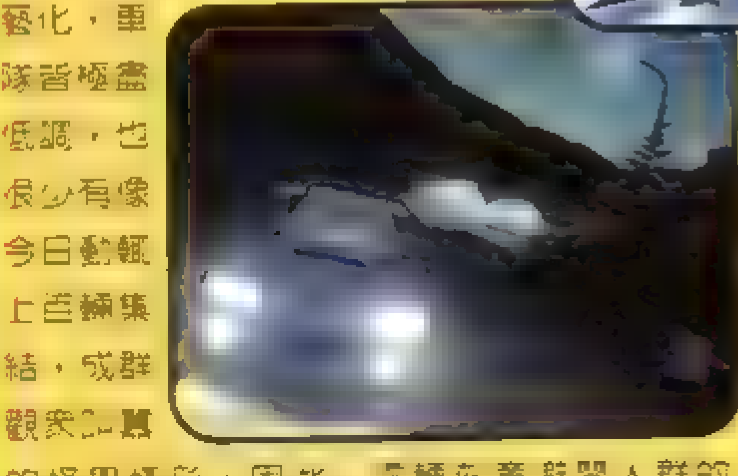
小藍：好啊！～那就頒個「最佳勇氣獎」好了^^!!

傳說中的陽明山巴拉卡公路！

時光回溯到二年前，當時各汽車討論區熱烈談論著有關ILEANA的神秘事蹟。99年3月12，網際網路首次出現相關話題，愈來愈多人親眼目擊陽明山巴拉卡公路飆懷的黃色BENZ CLK55 AMG Coupe，在那個年代，地下競車尚不若現今這般組藝化，車隊皆極盡低調，也很少有像今日動輒上百輛集結，成群觀眾加買



▲香車美人，相得益彰



的怪異情形。因此，這輛充塞遊眾人群的CLK，二年來一直沒有曝光。根據J氏的探訪，CLK在99年3月27日自陽明山馬槽橋消失之後，由PORSCHE 993 C4取而代之，時間是99年4月18日。跑車和CLK如出一轍，車主司為來自蒙地卡羅的皇室少女ILEANA。

而後由於討論區繪聲繪影及媒體的大肆報導，深夜驅車上山的人漸多，非法改裝車輛行徑愈來愈不受規範，有的是為了一探究竟，有的是為了湊熱鬧，有的是乘機結隊飆車，最後造成士林分局展開封山行動，ILEANA自此消失無蹤。老一輩的玩車族群都約莫對此事存留著一絲印象，卻沒有人能切確描繪出完整的歷史，而終究成為逐漸被人淡忘的美麗神話。

ILEANA機密檔案

極速狂飆ILEANA

遊戲開發的困難度

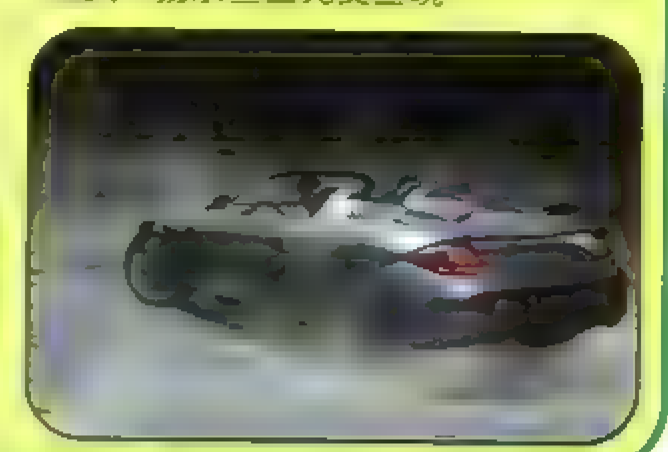
在這個遊戲的製作過程中，所有人也都是在摸索於學習中進步，因為這畢竟是全新領域，像是道路實際取材，以及測量，就花了不少功夫，尤其是測量道路，一開始單純的以為只要拿一般手持的GPS就可以達成測量的目的，沒到一般手持式導航器的精度大約只有10公尺上下，而一般道路的寬度就能超過10公尺了，導致繪製出來的路線精度有所不足，這樣的狀況也是製作小組始料未及的，為了解決這個問題，特別還去租了部號稱百萬的測量專用GPS，這部機器的精度可達百公尺，繪出的路線準確度才讓製作小組可以接受。開發小組也表示，在開發之初最困難的莫過於整合繪圖以及程式兩部門，因為有的時候繪圖部門的作品一轉到實際遊戲中，往往會有一些不可預期的狀況產生，所以程式部門必須開發一些工具，來解決這個問題。另外就是為了考量實際狀況與遊戲的平衡，遊戲的開發過程中不斷嘗試的次數相當多，簡直就像是做了五、六套遊戲哦！



所有彎道都要詳實記錄

擬真的物理特性

一個虛擬實境的3D賽車遊戲真實性相當重要，不管是GT3或是最近XBOX，PROJECT GOTHAM RACING，都是為了讓玩家更有真實感所做上的真實設定，像是GT3當中的超級路障或是PROJECT GOTHAM的"障礙物無視"，都是為了讓玩家在實際玩遊戲時，提升其遊戲性的方式。而e路狂飆SPEED MANIA開發」組在這方面也花了相當多的精力，光道路的版本，就做了五六種車輛的物理特性，另外更不惜花費從外請來了的專業車輛顧問，不斷的測試，務求盡量完美呈現。



追求完美的視覺及聽覺效果

整個遊戲中操控性是最難克服的障礙之一，雖然遊戲工坊已經透過合作的方式，尋求各種專業資源，甚至是找到相關汽車媒體來協助取材，但是在遊戲的製作上，相關的資料實在相當難尋，尤其是各家賽車遊戲大廠最機密的KNOW HOW製作物理模式，更是相當頭痛的問題，而物理模式和3D引擎的性能，卻又牽制了遊戲的物理特性及視覺效果，所以光這個部分就夠傷透腦筋。而為了追求更完美的視覺效果，3D引擎是遊戲工坊研發」組費盡功夫，從國外引進，並且自行改寫，所以在視覺上及效率上都已經超越市售遊戲的3D引擎，但工坊仍認為目前使用的物理模式仍不夠完美，這畢竟是國內第一套自研的3D賽車遊戲。

而在背景音樂及音效上，則特別請來夢工廠的亞洲總監 埃及王子、史瑞克中文版的配音、音效監督，，為求真實，每部車特有的引擎聲則是特別到賽車現場收音的哦^^。



◀▲這兩張圖就是實際場景和虛擬後的場景

調整、調整、再調整

這款遊戲的試玩版一釋出之後，針對一些使用者的反應也進行為軟體做最佳調適，包括試玩版中各項BUG悉數被清除，之前為玩家所詬病的檔位顯示問題也已經修正，並且再次動員數十車次上山實地測試、在和車手及汽車媒體交換心得後，重新調校車輛操控物理得更細緻。此外，《e路狂飆》正式版中重新設定背景音樂與音效之音量比例，並且加入飛鳥及野狗等物件，使得遊戲在進行時更為熱鬧生動，整體的節奏亦較為完美。



這個地方有機會野狗，記錄下來

第一款以台灣地形研發的賽車遊戲

e路狂飆 —陽金公路篇

百萬名車大賽



一、

不限年齡，購買正版產品，憑盒內所附參賽卡參加比賽

二、報名方式

參賽者請於7/13~7/21期間上網報名（網址請參照備註欄所列網址） 如於比賽當日現場報名者，將酌收工本費$100元。

三、比

初　賽：07/27（六）

複　賽：08/10（六）

決　賽：08/17（六）

四、比賽地點：

初　賽：台北、桃園、中壢、台中、台南@Corner網路館

複　賽：台北@Corner網路館

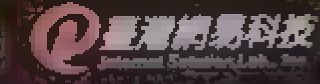
決　賽：台北@Corner網路館

（各區詳細比賽地點，另行公佈於網站上）

五、 百萬名車一部（MONDEO 2.5 V6）

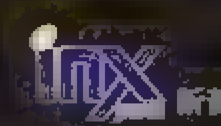
研發商 

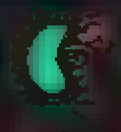
全球總代理 





贊助商 







聖女之歌 奪寶大戰

聖女破關沒？？冒險還沒結束喔！炎炎夏日尋寶大作戰！
風雷要大家一起來尋寶奪大獎，還開PARTY請大家吃吃喝喝ㄛ！
即日起，只要收集指定之聖女之歌周邊品，就有機會得
『聖女之歌2遊戲』及『聖女之歌紀念瓷杯』等大獎！
還可以參加百年一次的風雷PARTY喔！

★參加辦法：
1.立刻向風雷時代報名[illegible]
2.[illegible]

★[illegible]時間：
1.[illegible]
2.[illegible]
3.7/22風雷PARTY現場計分[illegible]

★報名方式：
請[illegible]料後以下列方式寄至
「聖女之歌 奪寶大戰[illegible]」
電子郵件：support@windthunde[illegible]
2郵局郵件：台北市104民生東路一段四十三號四樓
3.傳真：02-25434209

★報名資料：
姓名、性別、年齡、電話、住址、電子郵件

★計獎方式：
[illegible]400分
[illegible]「聖女之歌2」[illegible]
(取前1名，[illegible])
優勝：得點400分以上/名 聖女之歌典藏瓷杯一只。
(取前100名，以報名時間排序)

★PARTY地點及更多詳細內容請參考活動網頁
http://www.windthunder.com

★注意事項：
本活動[illegible]現場計分，[illegible]不接受其他方式[illegible]。

★活動網頁：http://www.windthunder.com

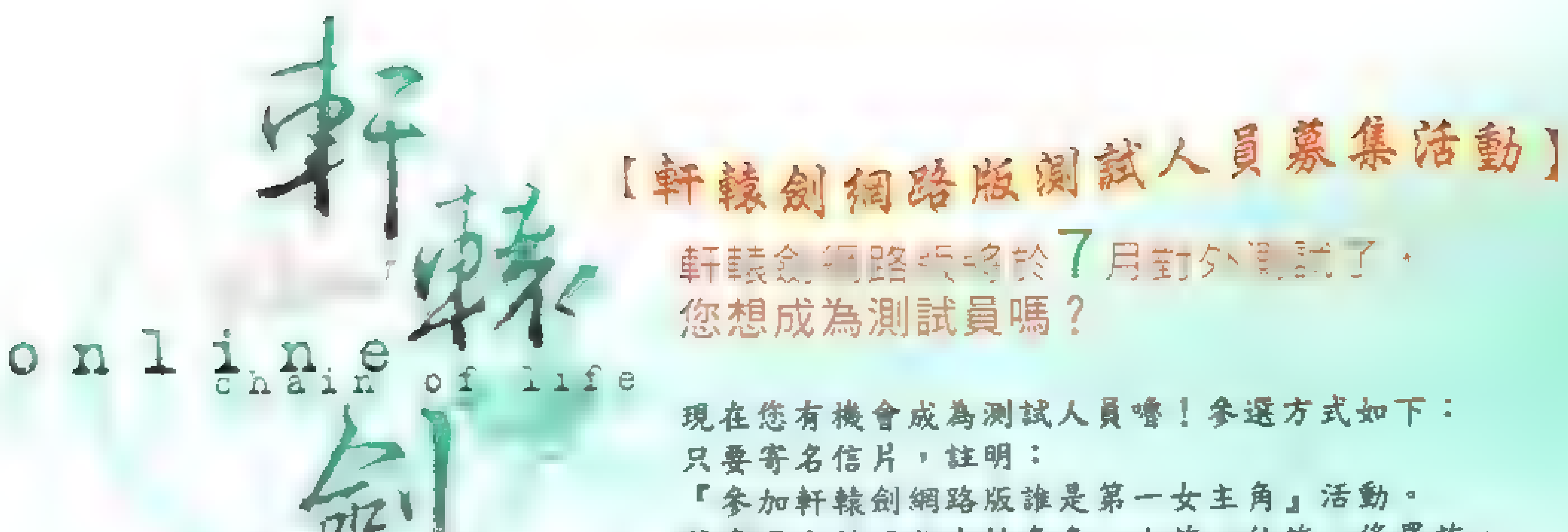
★指定周邊品[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	40	[illegible]
[illegible]	40	[illegible]
[illegible]	50	[illegible]
[illegible]	70	[illegible]
[illegible]	50	[illegible]
[illegible]	50	[illegible]
艾妲人偶海報	100	4月號新遊戲時代雜誌贈品
聖女之歌滑鼠墊	50	5月號軟體世界雜誌贈品
[illegible]	50	[illegible]
聖女之歌遊戲盒套(封面[illegible])	100	全省電腦門市、書局、便利商店
[illegible]	100	[illegible]
[illegible]	100	[illegible]
聖女之歌限定版盒套	100	5/25聖女首賣現場

主辦單位：







【軒轅劍網路版測試人員募集活動】

軒轅劍網路版將於7月對外測試了，
您想成為測試員嗎？

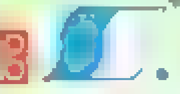
現在您有機會成為測試人員噜！參選方式如下：
只要寄名信片，註明：
『參加軒轅劍網路版誰是第一女主角』活動。
將畫面上的三位女性角色，人族，仙族，修羅族，
選出你認為誰最適合當第一女主角。
將名信片寄到「台北縣中和市建一路166號16樓
大宇資訊DOMO 小組收」
就有機會成為軒轅劍網路版的搶先測試員，
名額有限！只有300名喔！

⊙主辦單位
大宇資訊 軟體世界

◆【仙族】

◆【人族】

◆【修羅族】





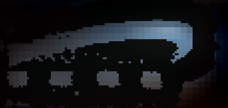


嘗試哭笑不得的“矛盾”情結！



「混亂冒險」測試活動時間：2002/6/17至8/15

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2
TEL:0800-031-500 FAX:



Have a good GAME!

e-Play IS THE NO.1 , BUT WHERE IS THE NO.2??



值得你的期待

不管強者弱者
這一天請你們高舉雙手歡呼
左手請拿著e-Play
右手請拿著e-????



有了「縱橫時空攻略大全」
成為歷史偉人將不再是
夢想!!
攻略內容一覽
三國群俠傳
6月12日先搶先贏!!
250
東方演算科技股份有限公司
Oriental Algorithm System Co. Ltd
http://www.GameXpress.com.tw





搶先測試矛盾驚奇的新體驗!

遊戲橘子今夏引爆線上遊戲力作─

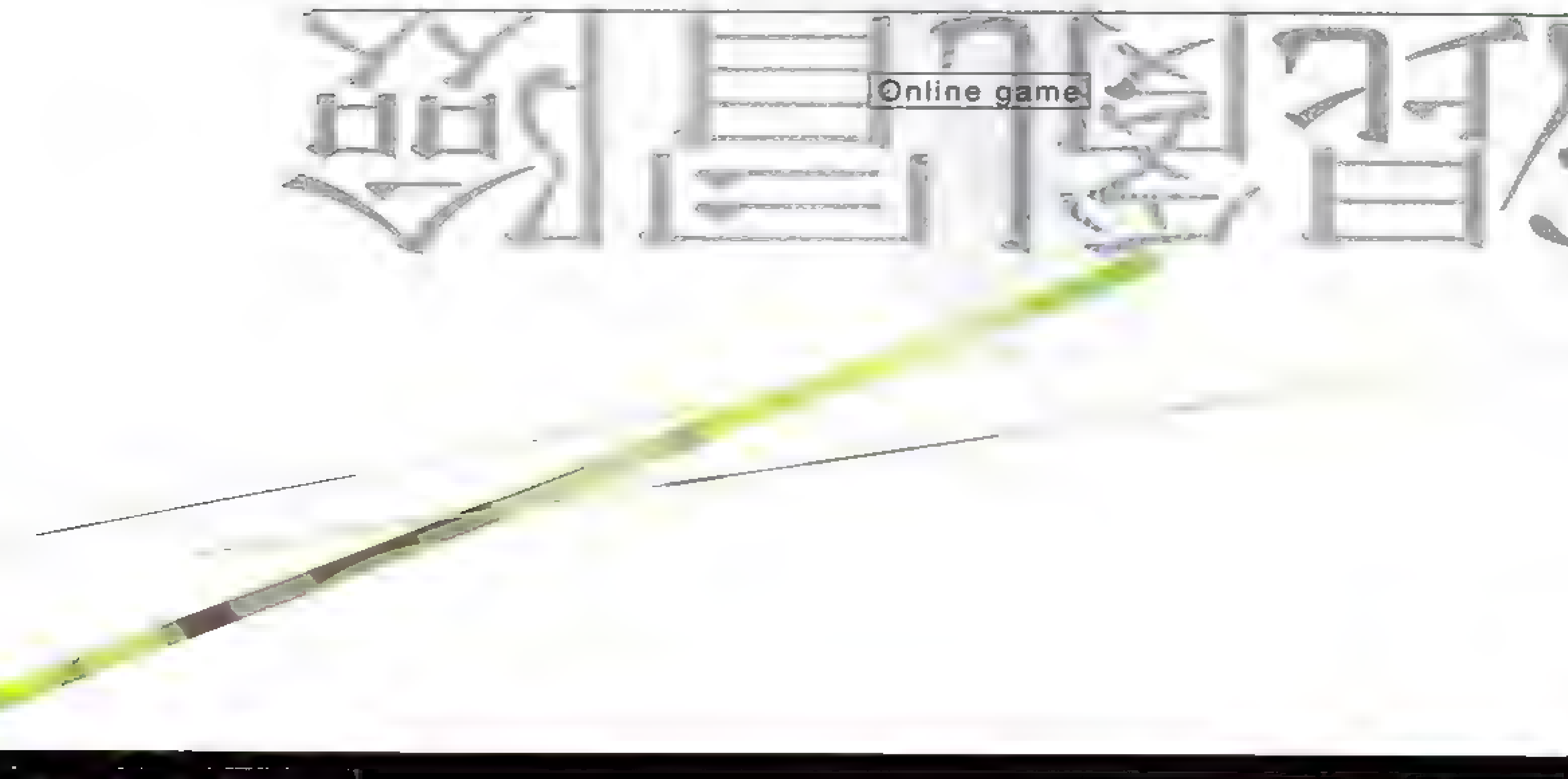
混亂冒險，募集測試大隊活動進行中！

GOA線上玩瘋誌獨家贈送「混亂冒險」探險包，

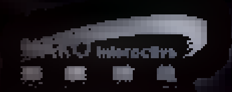
讓您搶先呼朋引伴遨遊於失序的奇幻版圖！

體驗前所未見的感官刺激，全新體驗，一觸即發！

測試活動時間自2002年6月17日至8月15日止



遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2
TEL: 0800-031-500 FAX: +886-2-8226-8036 http://www.gamania.com



Have a good GAME!



三國霸業
遊戲+連線加強版+攻略書=999元
消暑價只要399元
攻略內容概要
人物介紹 三國風雲人物生平事蹟簡介
遊戲介面注意事項解析
劉備復興漢室、曹操號令天下、孫權鼎足江東各關卡之詳細地圖解・更增加了特別關卡－諸葛亮智取三城（網路連線版－群雄逐鹿特別關卡）
戰術策略 統一天下之戰術指導
多人連線 增加新的關卡，新的故事讓你耳目一新
攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司
授權公司
詮積資訊股份有限公司



遊戲世界的通用貨幣。

NO GASH NO GAME



帶·你·遨·遊·不·可·預·測·的·虛·擬·世·界

一個即將襲捲未來世紀的統一貨幣G誕生了！
GASH將徹底改變遊戲的價值，開創新世代的身份象徵，
也將全面取代＄帶領你遨遊於不可預測的虛擬世界。

我用GASH玩天堂，他用GASH看漫畫，
你有GASH嗎？借點GASH來花花吧！

現在上 https://www.gamania.com 使用上線密碼 700GAMANIA6180GASH50，即可獲得免費點數50點

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2
TEL 0800 031 500 FAX +886 2 8226-9936 http www.gamania.com

Have a good GAME!


血腥殺戮的國戰交鋒
7月16日 國戰開打
戰場
HELBREATH
www.gamania.com


天堂
網路遊戲
瞬間凍結你的體溫


gamania


天堂在冰鏡湖上慶生

突破3D生活影像新主義





Intel® Pentium® 4 處理器 數位世界的動力核心

突破一成不變的2D生活影像，追求最完美的3D立體新思維
全新的台碩ASpeed Zeus 電腦，搭載Intel® Pentium® 4 處理器，
將您的個人電腦帶入全新境界，極致的動能為您帶來，
前所未有的影像魅力，創造影音特效的超炫快感，
是體驗3D立體感的最佳作業平台。

ASpeed Zeus P1800

- 搭載 Intel® Pentium® 4 處理器1.8GHz
- 採用最高品質華碩Intel® 晶片組主機板
- 2組 USB 接埠、音效輸入
- 內建 3D 顯示引擎
- AC 97 音效



台北

[illegible]	(02) 2396-5359
[illegible]	(02) 2357-0918
[illegible]	(02) 2357-5351
[illegible]	(02) 2311-3805
[illegible]	(02) 2278-3973
[illegible]	(02) 2388-9771
[illegible]	(02) 2388-3840
[illegible]	(02) 2381-7555
[illegible]	(02) 2396-6235
[illegible]	(02) 2358-2610
[illegible]	(02) 2357-5315
[illegible]	(02) 2321-1471
[illegible]	(02) 3393-6156
[illegible]	(02) 2396-1212
[illegible]	(02) 2356-7366
[illegible]	(02) 2396-2575
[illegible]	(02) 2356-3119
[illegible]	(02) 2357-7883
[illegible]	(02) 2395-9855
[illegible]	(02) 2397-3802
[illegible]	(02) 2765-3579
[illegible]	(02) 2721-1449
[illegible]	(02) 2523-0567
[illegible]	(02) 8797-7596
冠宇電腦	(02) 2231-6888
[illegible]	(02) 2396-0830
[illegible]	(02) 2936-1200
[illegible]	(02) 2736-5953
[illegible]	(02) 2511-9772
[illegible]	(02) 8732-6622
[illegible]	(02) 2309-7642
[illegible]	(02) 2871-9744
[illegible]	(02) 2700-9015
[illegible]	(02) 2963-0765
[illegible]	(02) 2857-6742
[illegible]	(02) 2285-8891
[illegible]	(02) 2463-5791
[illegible]	(02) 2629-3750
[illegible]	(02) 2620-4005
[illegible]	(02) 2623-5144
[illegible]	(02) 2423-5144
[illegible]	(02) 2954-3696
[illegible]	(02) 2682-5275
[illegible]	(02) 2775-3544
[illegible]	(02) 2693-6125
[illegible]	(02) 2694-9133

桃園 新竹 苗栗

[illegible]	(02) 8674-2929
[illegible]	(03) 493-8888
[illegible]	(03) 438-0151
[illegible]	(03) 332-5059
[illegible]	(03) 337-1630
[illegible]	(03) 494-7735
[illegible]	(03) 438-2617
[illegible]	(037) 236-133

台中

[illegible]	(04) 2238-3980
[illegible]	(04) 2220-1284
[illegible]	(04) 2220-8883
[illegible]	(04) 2206-7275
[illegible]	(04) 2437-1821
[illegible]	(04) 2425-7598
[illegible]	(04) 2451-9005
[illegible]	(04) 2350-7928
[illegible]	(04) 2561-8283
[illegible]	(04) 2561-4020
[illegible]	(04) 2662-4997
[illegible]	(04) 2528-0102
[illegible]	(04) 2557-1248

[illegible]	(05) 226-8277
[illegible]	(05) 224-1643
[illegible]	(06) 659-2000
[illegible]	(06) 590-1124
[illegible]	(06) 234-8013
[illegible]	(06) 583-9676
[illegible]	(06) 241-1182
[illegible]	(06) 228-1564
[illegible]	(06) 221-9794

四方資訊	(07) 361-2546
[illegible]	(07) 583-3152
[illegible]	(07) 361-2836
[illegible]	(07) 383-1633
[illegible]	(08) 237-2270
[illegible]	(08) 237-2990
[illegible]	(07) 237-5123
[illegible]	(07) 238-0839
[illegible]	(07) 606-2134
[illegible]	(07) 723-4332
[illegible]	(07) 761-6098
[illegible]	(08) 735-3171
[illegible]	(08) 721-3898
[illegible]	(08) 734-3469
[illegible]	(08) 789-99[illegible]6
新宇電腦	(08) 770-5356



今年夏天

延續殺無赦系列的傳統與堅持

以全3D的畫面呈現，

超過40種不同的單位

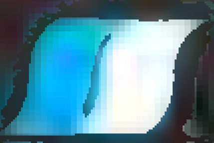
及25個激烈的攻防戰。











總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
02-8226-5677 02-8226-5655 www.softstar.com.tw

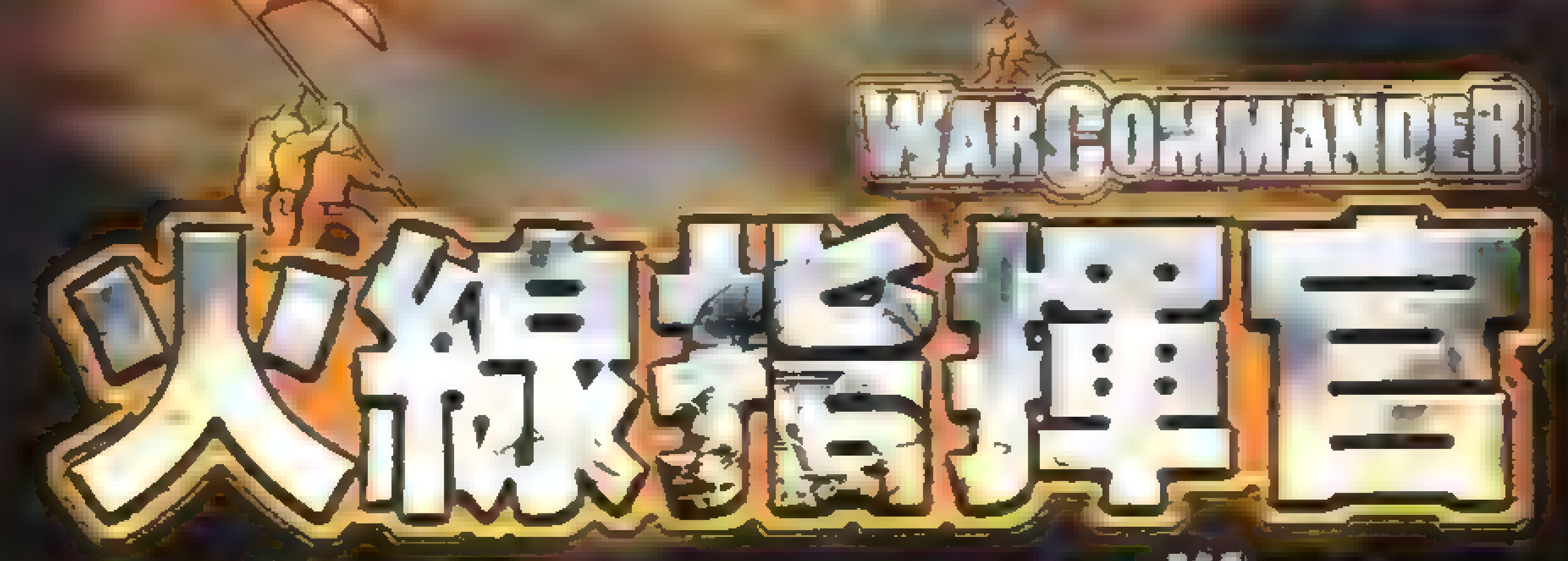


失落之文明，上古的傳説；
劇變之亂世，禁忌的力量；
天地色變，神魔流轉，
二千零二年八月處暑　狂瀾問世！
官方網站 http://www.softstar.com.tw/swd/index.htm

帶領游騎兵邁向勝利的道路！

即時戰略遊戲與動作射擊遊戲的完美結合

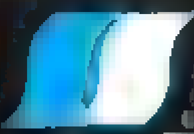
- 2個單人戰役任務，每個戰役各有12項
- 3種難度等級
- 多人遊戲模式支援最多8人在區域網路或Internet上14種不同的地圖上對戰
- 2種多人遊戲模式
- 敵對雙方各有11個角色可選，每個角色擁有各自的特殊技能及不同的交通工具
- 多樣的建築物選擇……及其大量升級設施
- 1280x1024全彩



CDV Software Entertainment AG
Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe



Copyright ©2001
Änderungen vorbehalten



總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

即時戰略遊戲

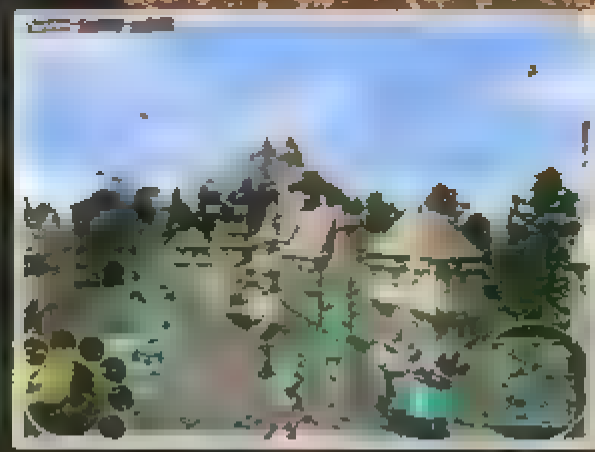


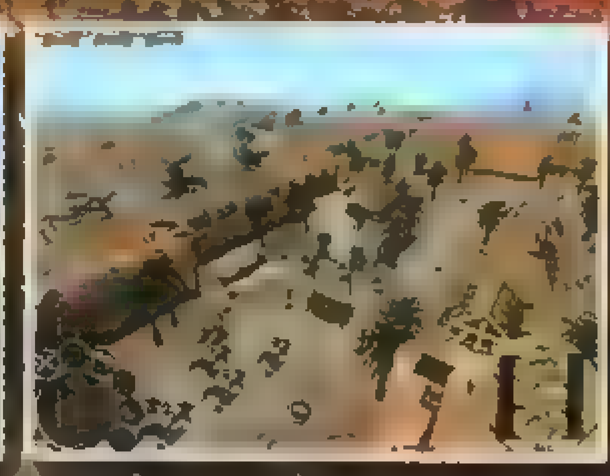
中文版

中文版即將上市敬請期待









- 中世紀大戰再現
- 正邪之分的劃分
- 安內攘外的國家經營
- 戰列佈陣的兵法奧妙
- 後勤補給的重要
- 獨特多樣的科技研發



www.blackcactus.com



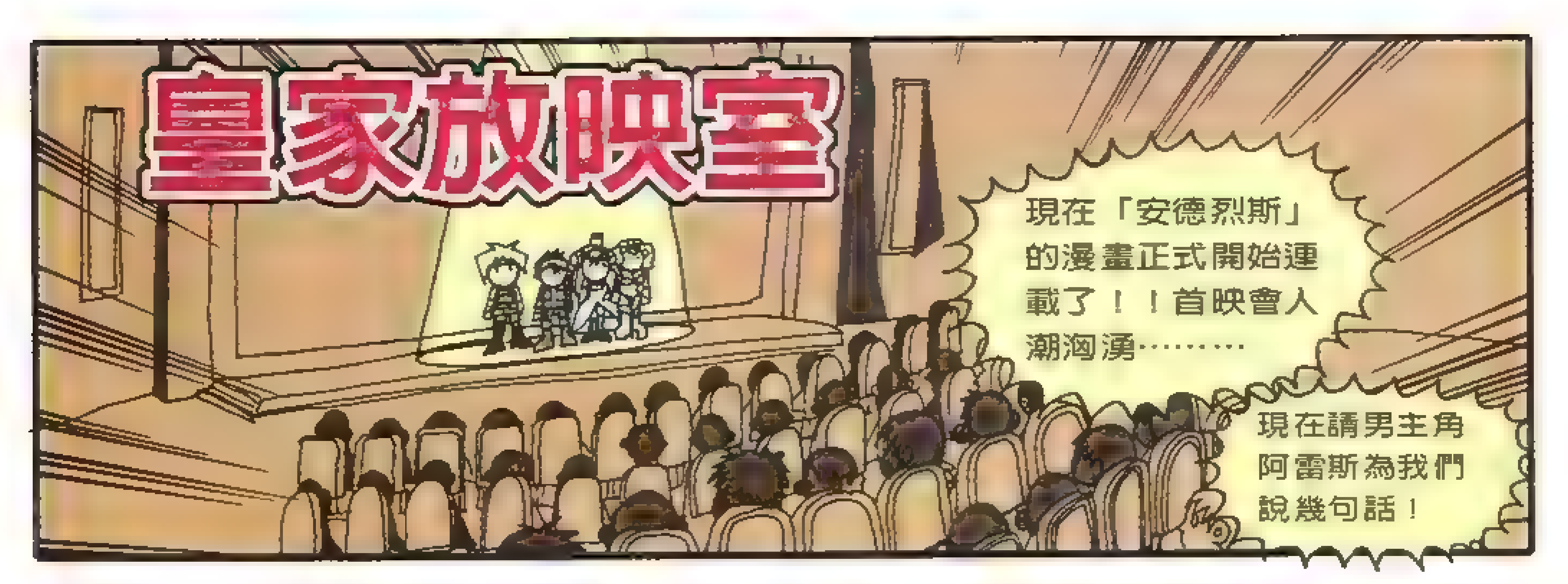
www.microids.com



總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

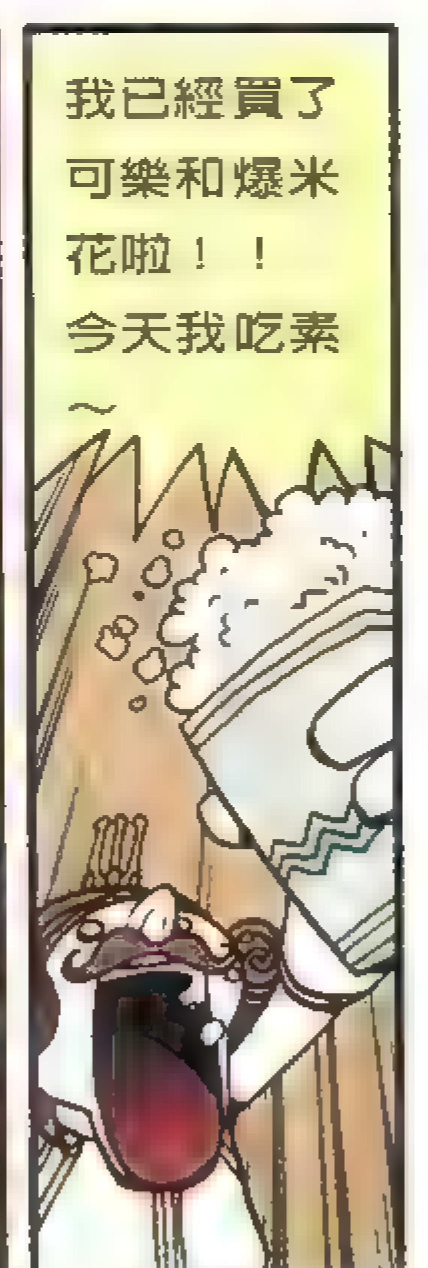


由超人氣漫畫及卡通授權製作的PC Game
霹靂
酷樂貓
最新動作射擊遊戲
剛博士
遊戲特色
2D繪製角色造型，忠實呈現原作風格。
搭配3D製作的場景，呈現更精緻畫面表現。
兼具動作與射擊類型遊戲的特色，帶給玩家更多樣化的樂趣。
支援雙打模式，玩家可以二人合作破關。
可選擇不同角色進行遊戲，每一位角色都擁有不同的特性與專長。
獨眼龍
可愛的人物造型
俏皮生動的敵物
小M
可享受雙人同樂
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO. LTD.
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL (04)2310-7066 FAX (04)2310-7068
網址 http://www.lonaisoft.com.tw
© NAOKI YOKOUCHI・KODANSHA・PUBLIC & BASIC・TVA
LICENSED BY ANIMATION INTERNATIONAL LTD
軟體世界



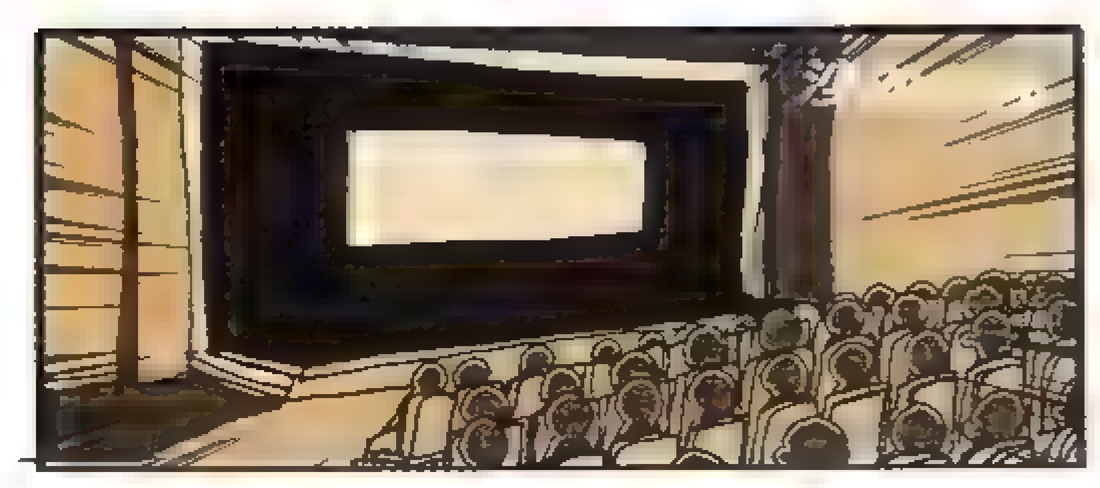






喔！全場觀衆都沸騰了！！

「安德烈斯王國」長篇連載漫畫開始播映啦！！

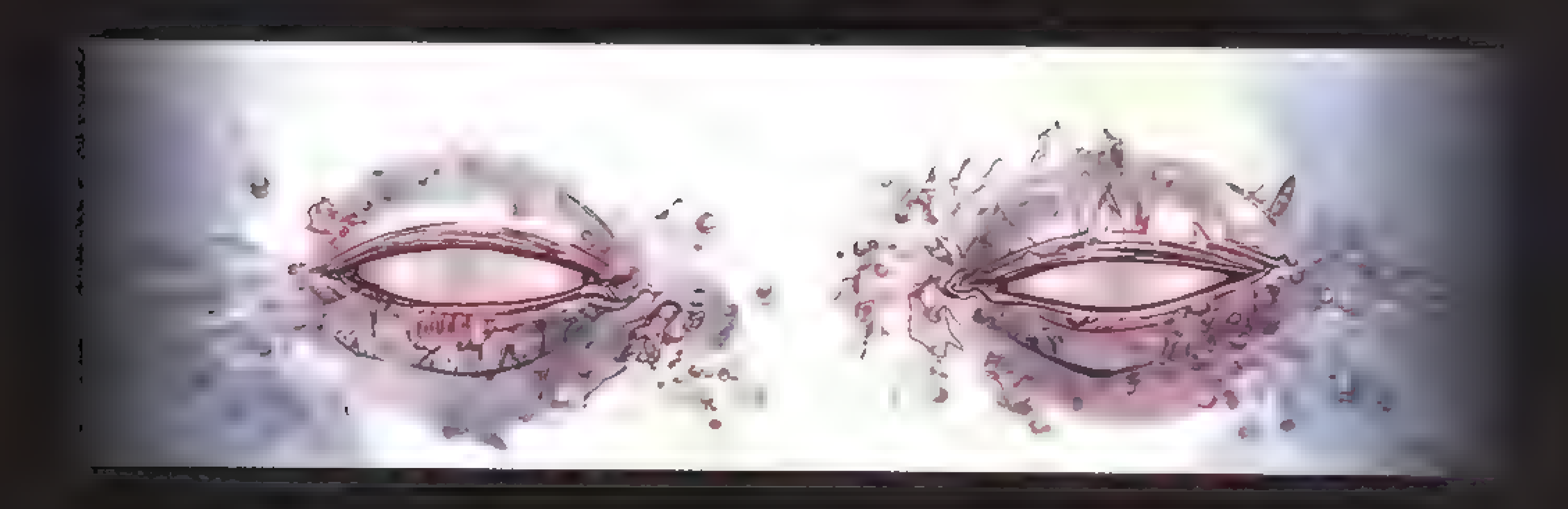




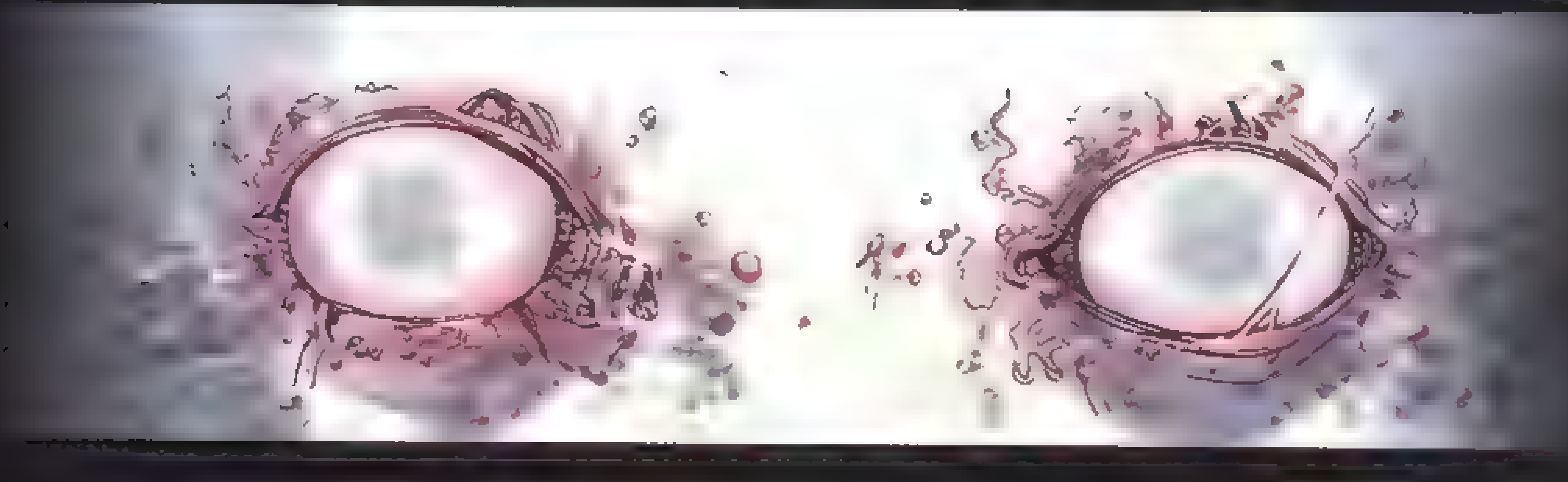
山谷裡的風啊請你靜一靜

河流啊溪水啊請你靜一靜

好讓我的歌聲徹山谷



沒有應聲，只是山岩的回響



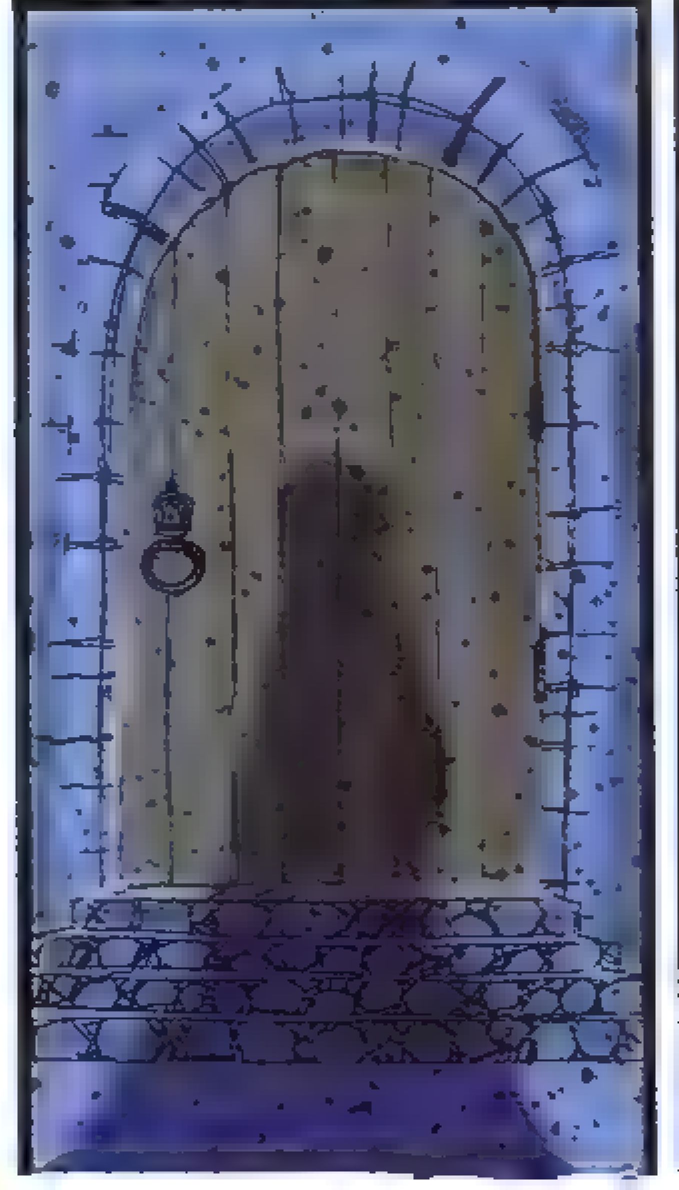
因為這山谷裡只有我獨自一人

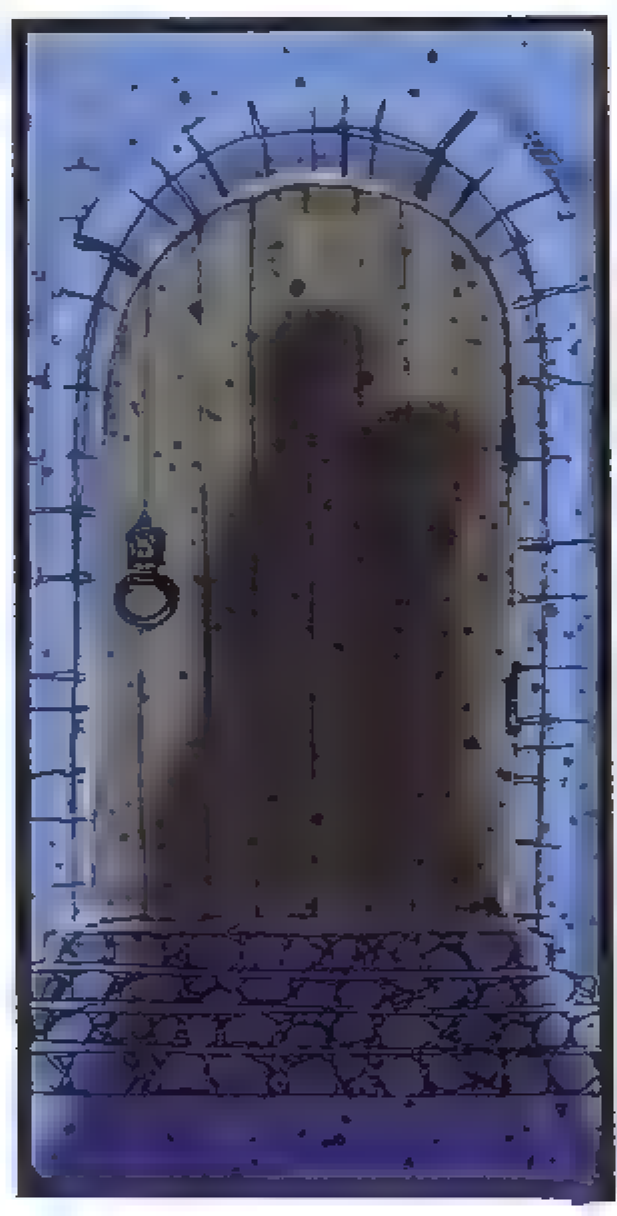
只有我獨自一人

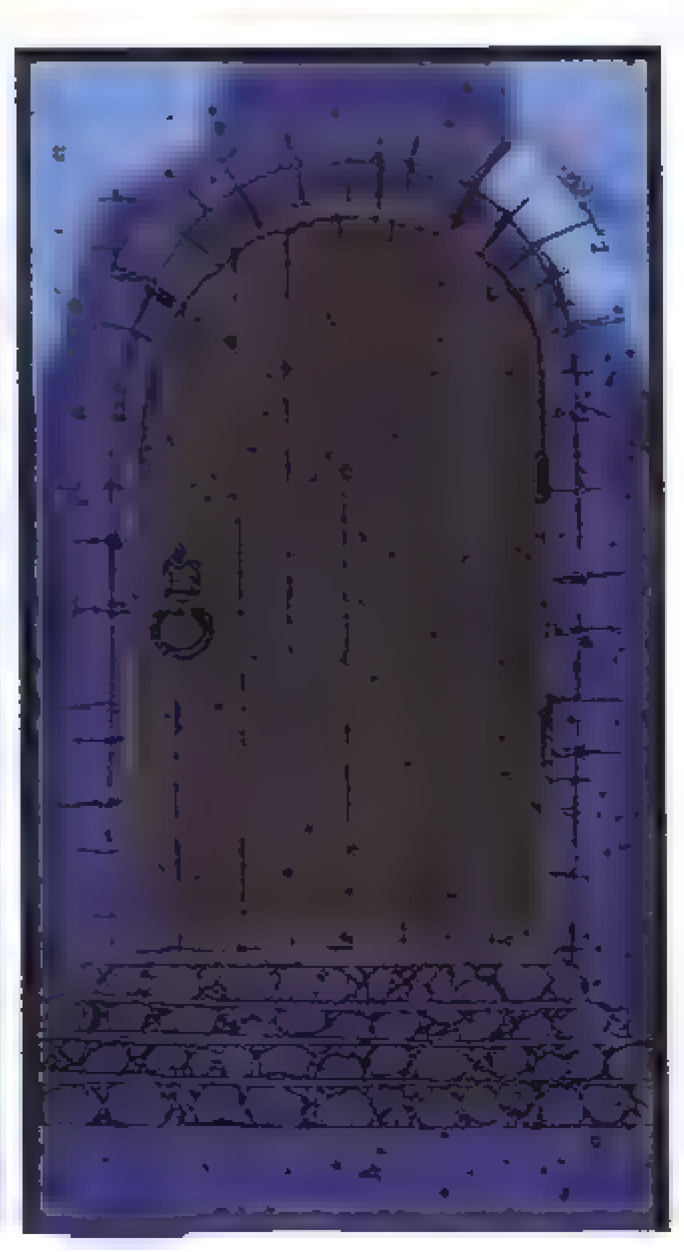
這是個很遙遠的傳說了

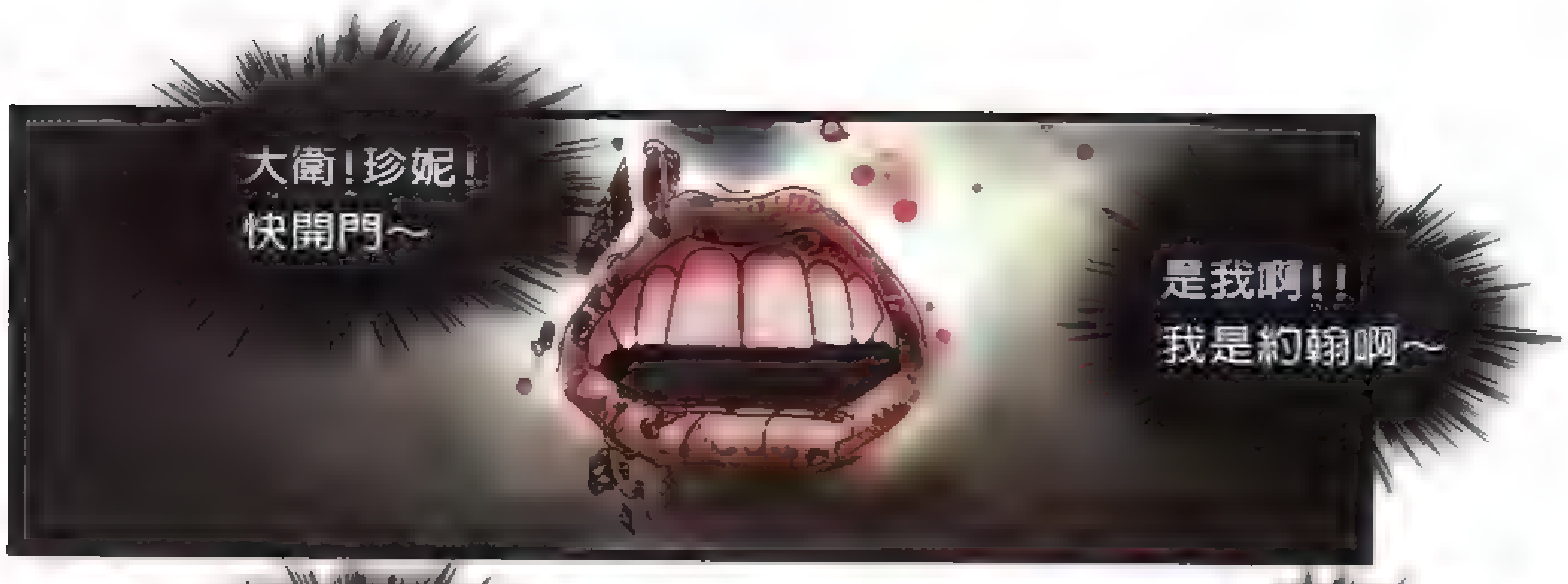
傳說很久以前有一位英雄，一位勇敢又強壯的英雄。

一位背負著悲哀詛咒的英雄。







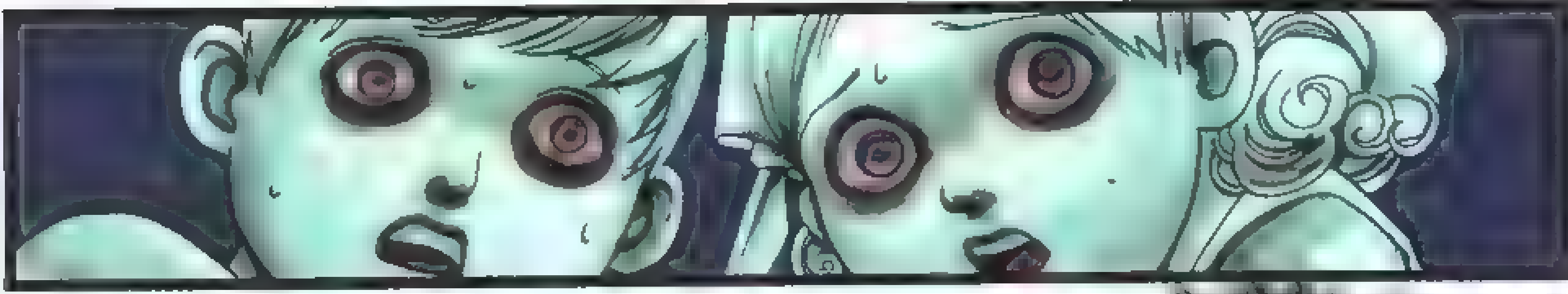

大衛!珍妮!
快開門~
是我啊!!
我是約翰啊~


我知道你們在家
快開門啊!!
大衛~
珍妮~
噓~
千萬別
應聲!!


山谷裡的風啊
請你靜一靜
咦?

是約翰!!
真的是
約翰!!
好讓我的
歌聲響徹
山谷
約翰!!
你在哪裡?!
安靜!!
!!
約翰?!
沒有回聲 只有
山岩的迴響

因為這山谷裡
只有我獨自一人





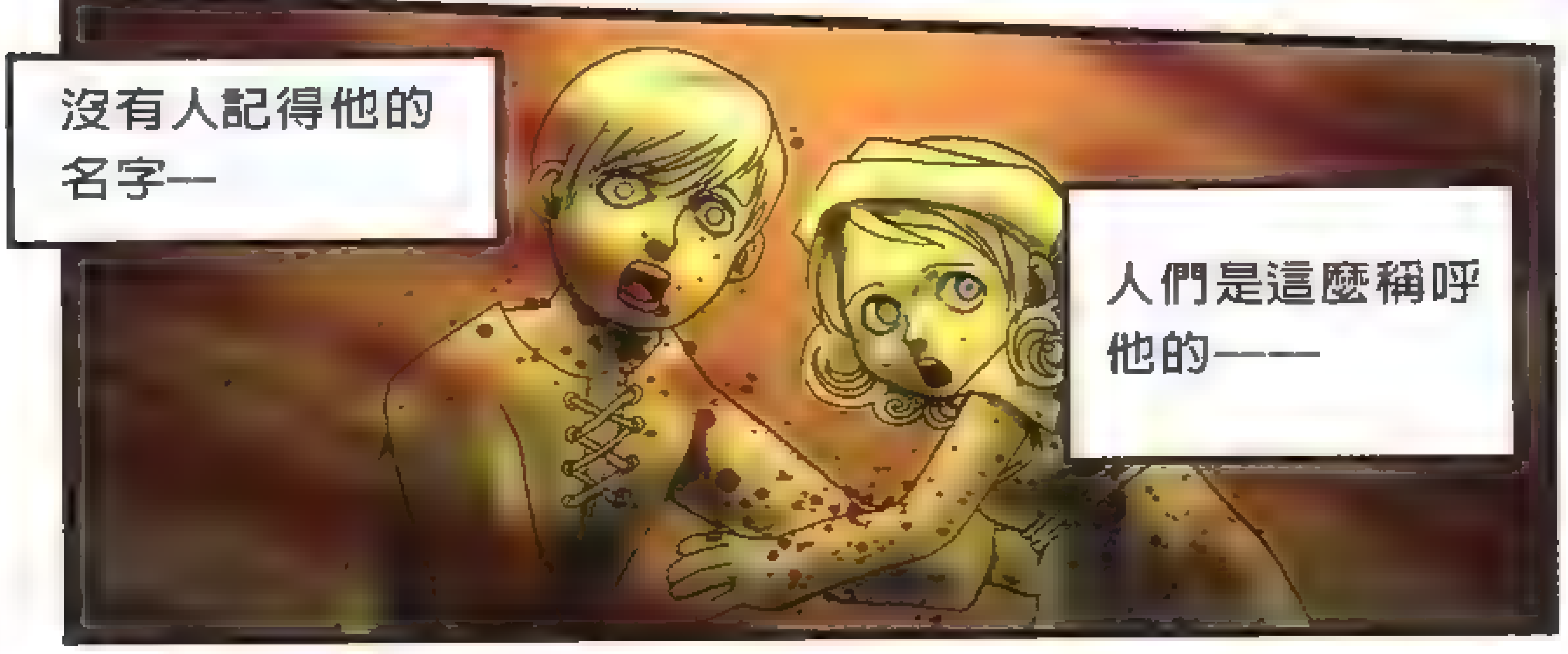

啊啊!!
哇啊啊啊
刹!!

傳說在很久以前，曾經有一位英雄……

剎!!

一位勇敢又強壯的英雄，

一位背負著悲哀詛咒的英雄。

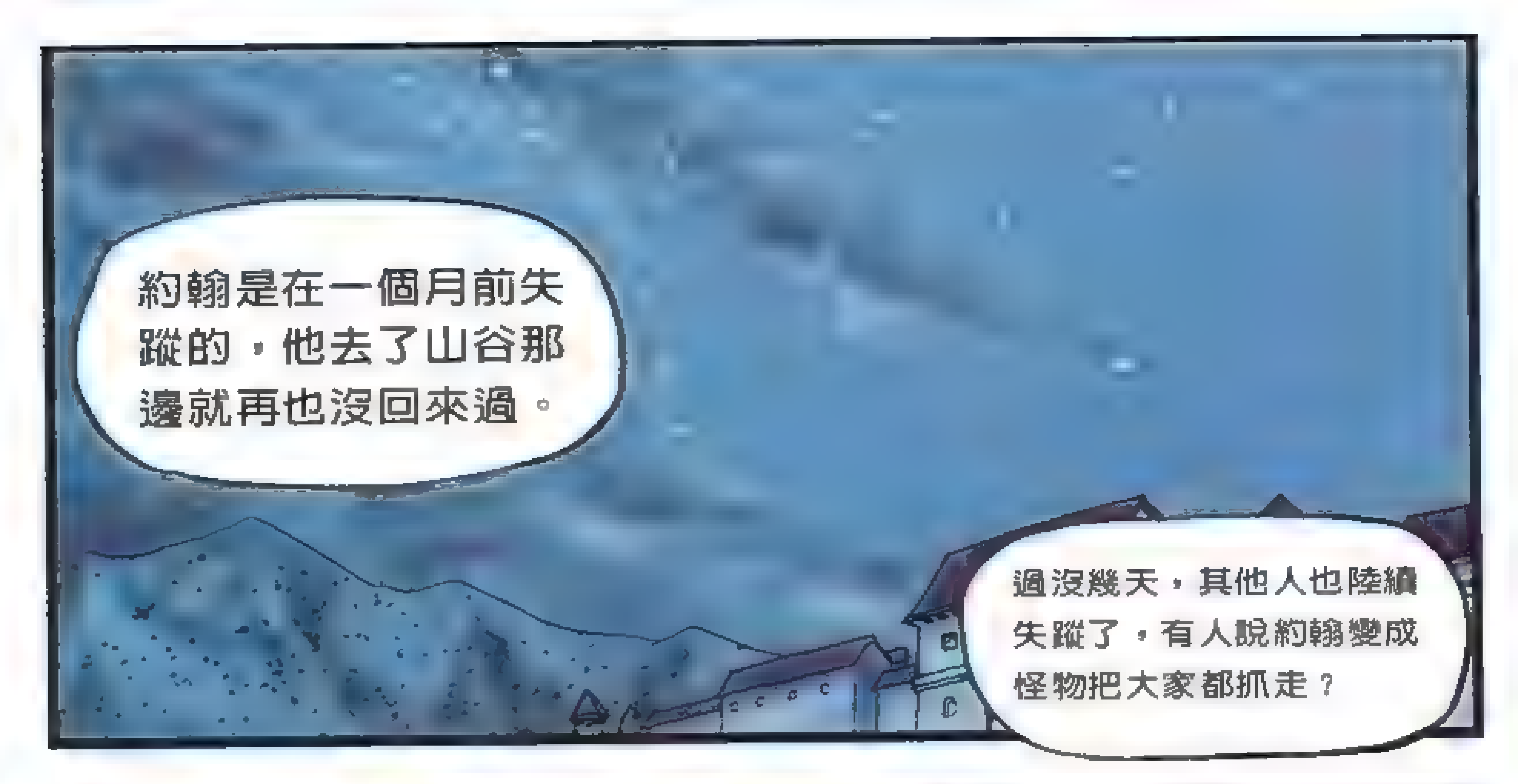


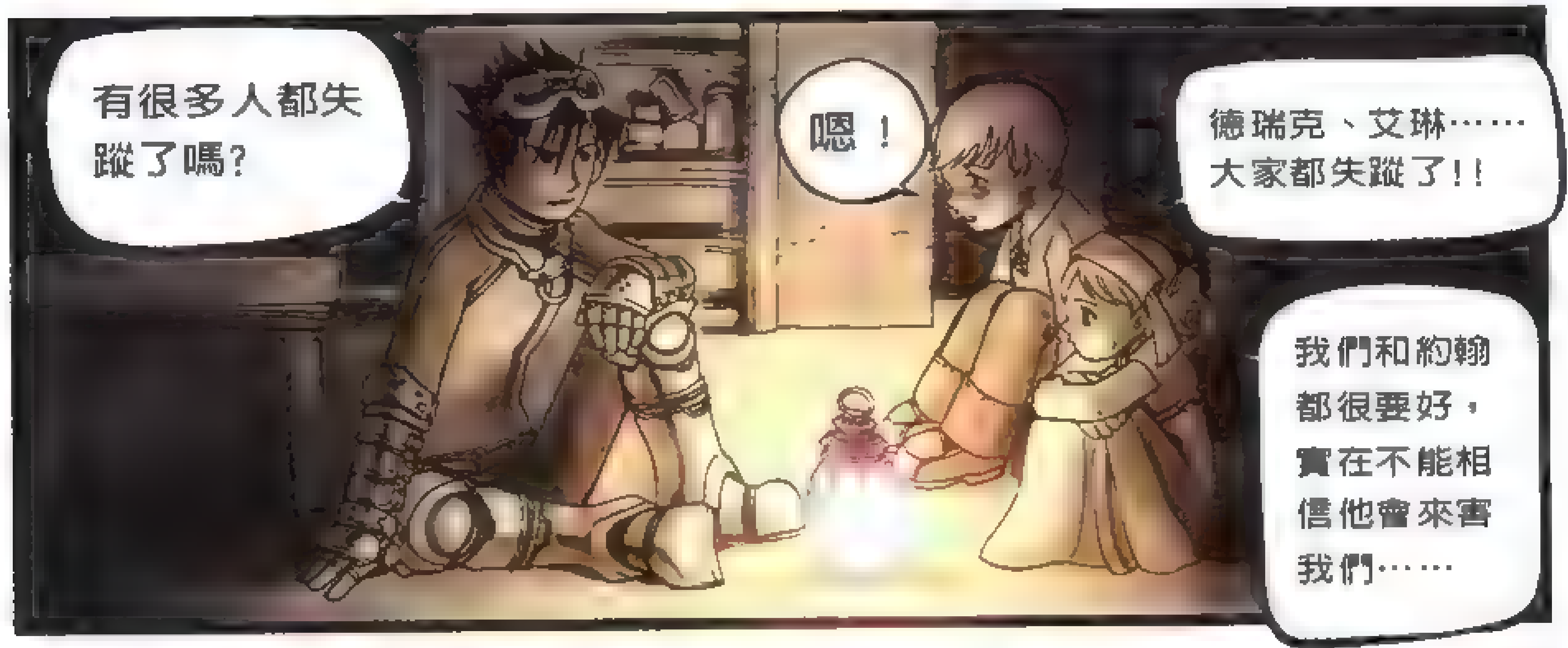

嗨!小鬼!!
你們的朋友早就
死了!!別再叫他
的名字了!!
被遺忘的勇者!!

安德烈斯

Vol.1 被遺忘的勇者


王國
comic by 月藏

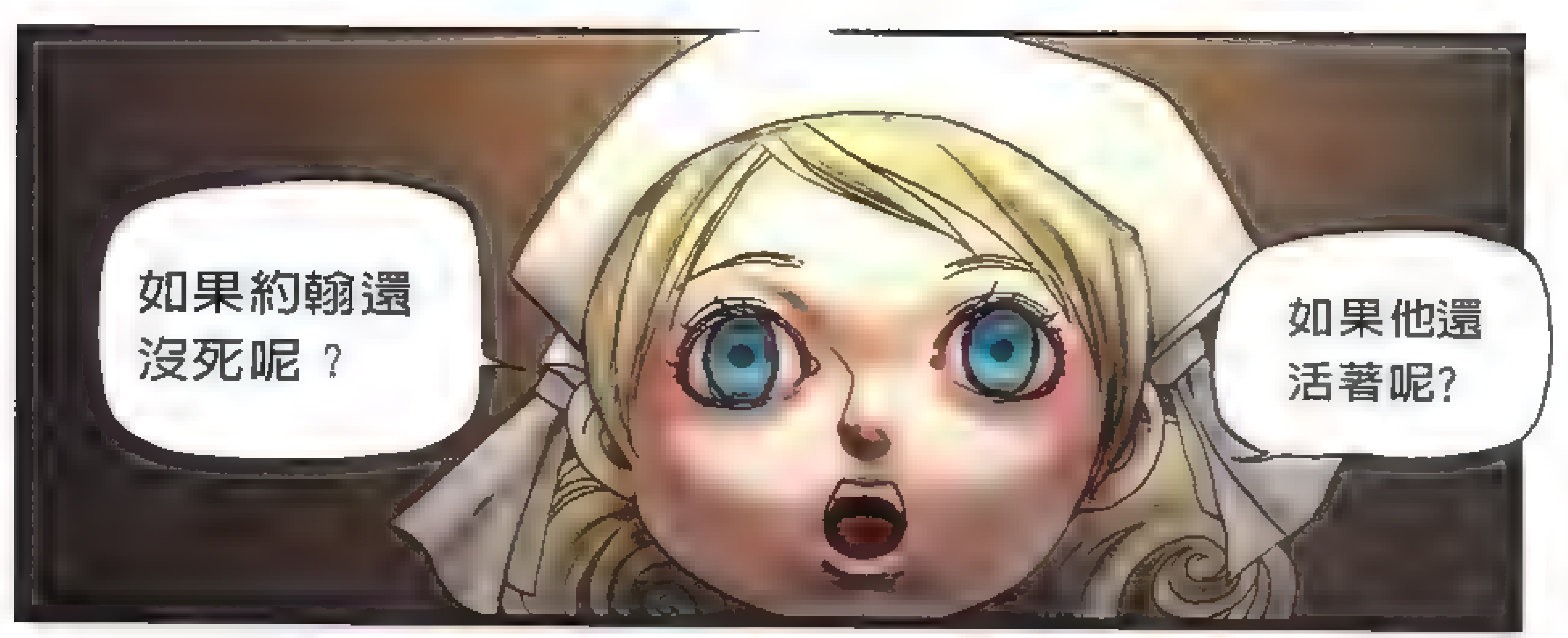


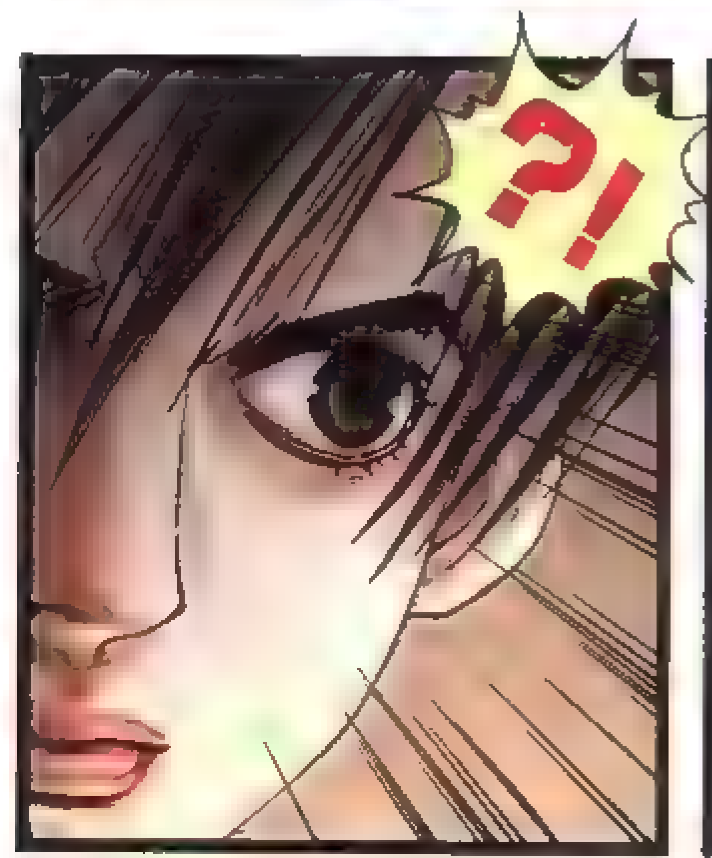


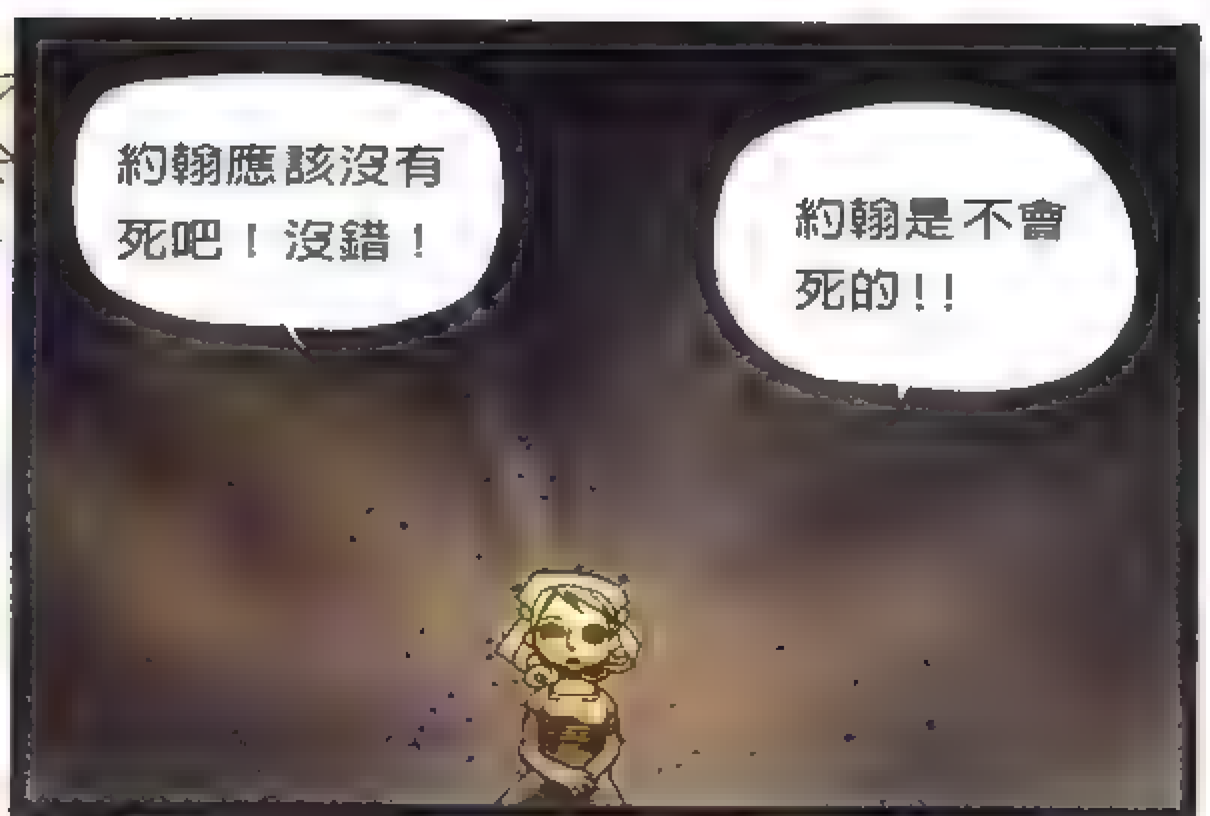
這就奇怪了～

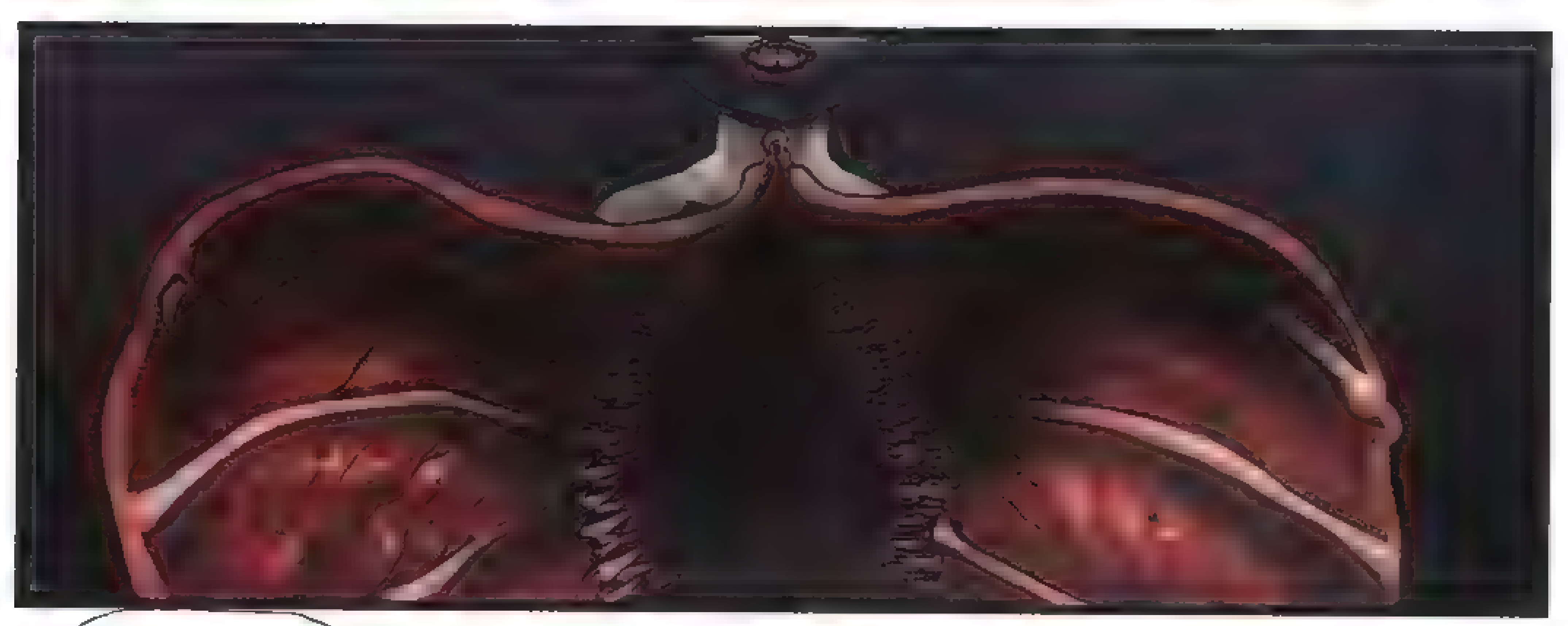
明明就是「幽魔」啊！

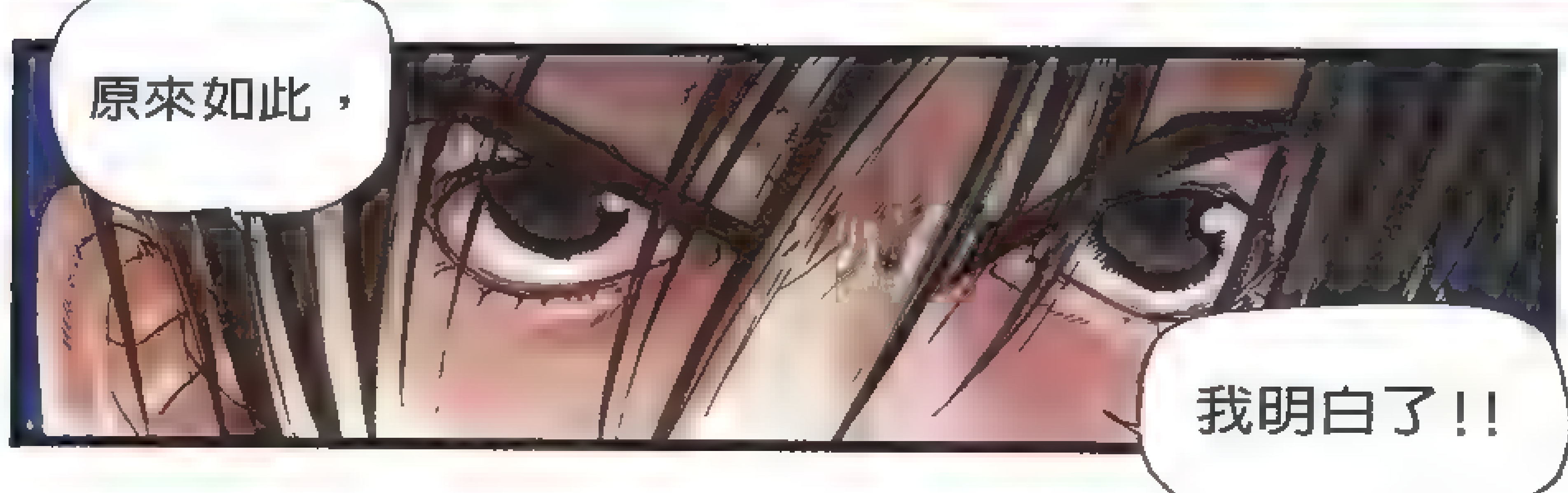
可是照理說，「幽魔」的詛咒不會對死人起作用啊～


如果約翰還
沒死呢？
如果他還
活著呢?


?!


約翰應該沒有
死吧！沒錯！
約翰是不會
死的!!




原來如此，
我明白了!!



大衛～珍妮～
為什麼你們還
沒有死？


我們全都死
了！
只剩你們還沒
有死！





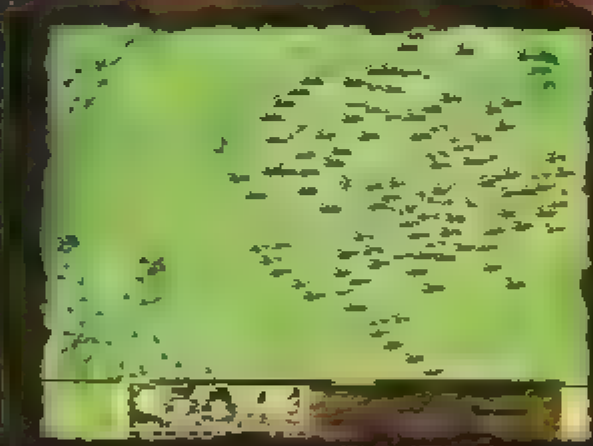

喂!
小鬼!!
這可不是我的戰鬥；而是你們的戰鬥。
因為這些傢伙不是來找你們的，
它們是被你們呼喚來的!!
待續



武田信玄
中文版
再現大軍跳敵鐵騎衝鋒的豪快感















magitech



Acclaim

跟屁蟲！

你的名字是"魔獸爭霸3"

當"魔獸爭霸3"選擇當跟屁蟲
抄襲「狂神天威」的創意，在即時戰略中加入『英雄』單位時

「狂神天威」的正統接班人『狂神天威2代』
已經將『英雄系統』更加發揚光大

12種族，20個英雄職業，和100種技能、法術
讓玩家自由訓練『英雄』成爲不敗的戰場之神！

沒有人能阻止你玩"魔獸爭霸3"
但你終會發現，它畢竟只抄襲到九牛一毛

懂內涵的戰略迷知道，『戰神.狂神天威2代』才是真正的領導者！

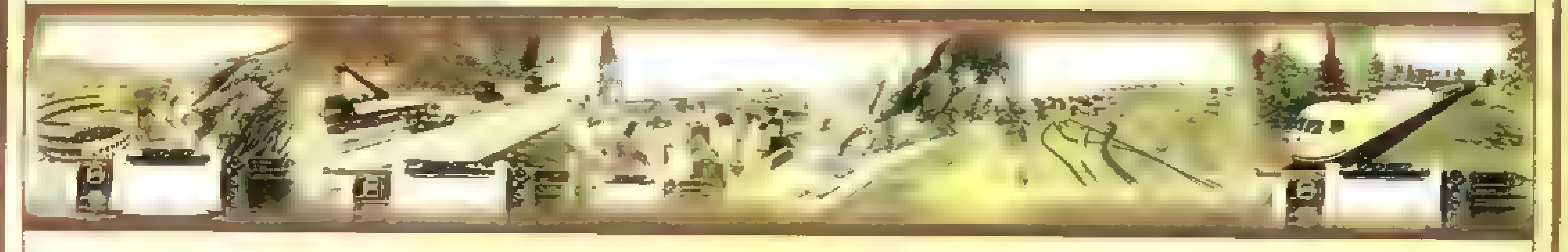
戰神
狂神天威 II








TRAINS & TRUCKS
TYCOON
交通至尊




INTERWISE





全民E啟動 2002電腦風雲會

亮麗登場

台北世貿中心

91年7月11日至15日

台北多媒體大展

暑假第一黃金檔

科技活力動起來

全方位電腦．科技．視聽新品太亮相．酷炫一下！

促銷活動火力十足．贈品獎金滿天飛．行動要快！



11下午1:00-6:00

萬人排隊上仙境，百萬獎金等你拿

新低價新超值，買電腦時機正好

勁裝熱舞，讓你眼睛發亮血脈奔張

電腦硬體系統 電腦周邊產品 多媒體硬體設備

系統軟體 工具性應用軟體 教育軟體 管理商用軟體

影像、動畫製作軟體 多媒體製作軟體 語音、音樂製作軟體 遊戲電玩、益智性軟體

ISP、ASP、ICP 寬頻網路 網路投資理財

PDA、掌上型電腦、金融機、數位機、VCD、MD、MP3、遊戲機、網路螢幕對話機等




商業帝國
TRADE EMPIRES
擴張你的貿易網路 成為一代商業霸主
跳脫暴力改以經濟取勝的即時策略遊戲
平衡的供需設定建立互通有無的貿易網路
橫跨四千年的背景及世界版圖，體驗歷史上的經濟變革。
詳盡的教學模式及15個劇情，豐富細膩而完整的遊戲內容。
引進物料或購入商品，配合科技研發加工增值賺取利潤！
建造龐大的商業運輸網路，隨時掌握商業變化互通有無。
200餘種的建築物設施，建設你的商業大城和工業都市。
不斷挑戰個人記錄，你終究是個小販還是成為夢幻商人？！
FROG CITY
T-TIME 光譜資訊
www.ttime.com.tw T TIME TECHNOLOGY CO LTD
T-TIME 北京光谱
www.ttime.com.tw TEL:010-62986585



中國
貳
繼一九九五年國產策略經典中國後再度縱橫中國，開闢世界霸土 二零零一年八月征戰
中國貳 如今我將征服世界！不朽的策略經典再創中國新盛世！
▲遊戲中有中式及西式，甚至蒙古包的建築風格，並可自由決定每一棟建築的建造位置，當然也能交由電腦為你建造，看著城市的人口增加，享受小村落成為都城時的成就。
▲中國貳將版圖由原來的東南亞擴展到全世界，您的版圖霸業將不再侷限於亞洲，更可攻打美洲，腳踏南極，體驗征服世界的快感，您的對手也將由中國君主擴展為世界領袖。
刀士兵演進到裝甲坦克，航空母艦甚至隱形轟炸機，還可以發射人造衛星，讓全世界盡收眼底！設定中還有日本武士等民族特有兵種。
上百種科技
▲中國貳收集玩家上百種科技相關知識，加以分析整理，當玩家每發明一項科技時，皆可在遊戲中學習到這項發明的真實背景故事，宛如一套百科全書，讓您學習更多知識！
▲中國貳擁有宗教成分，玩家可以選擇信奉不同的宗教，甚至可在haven出生就可以殺害，讓回教從此消失不見，讓同樣信仰佛教的國家對你特別友善。
代理發行
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO. LTD
製作研發
貳
貳碼網路科技
臺北市杭州南路一段125號一樓
TEL (02)3393-3312 FAX (02)3393-3307

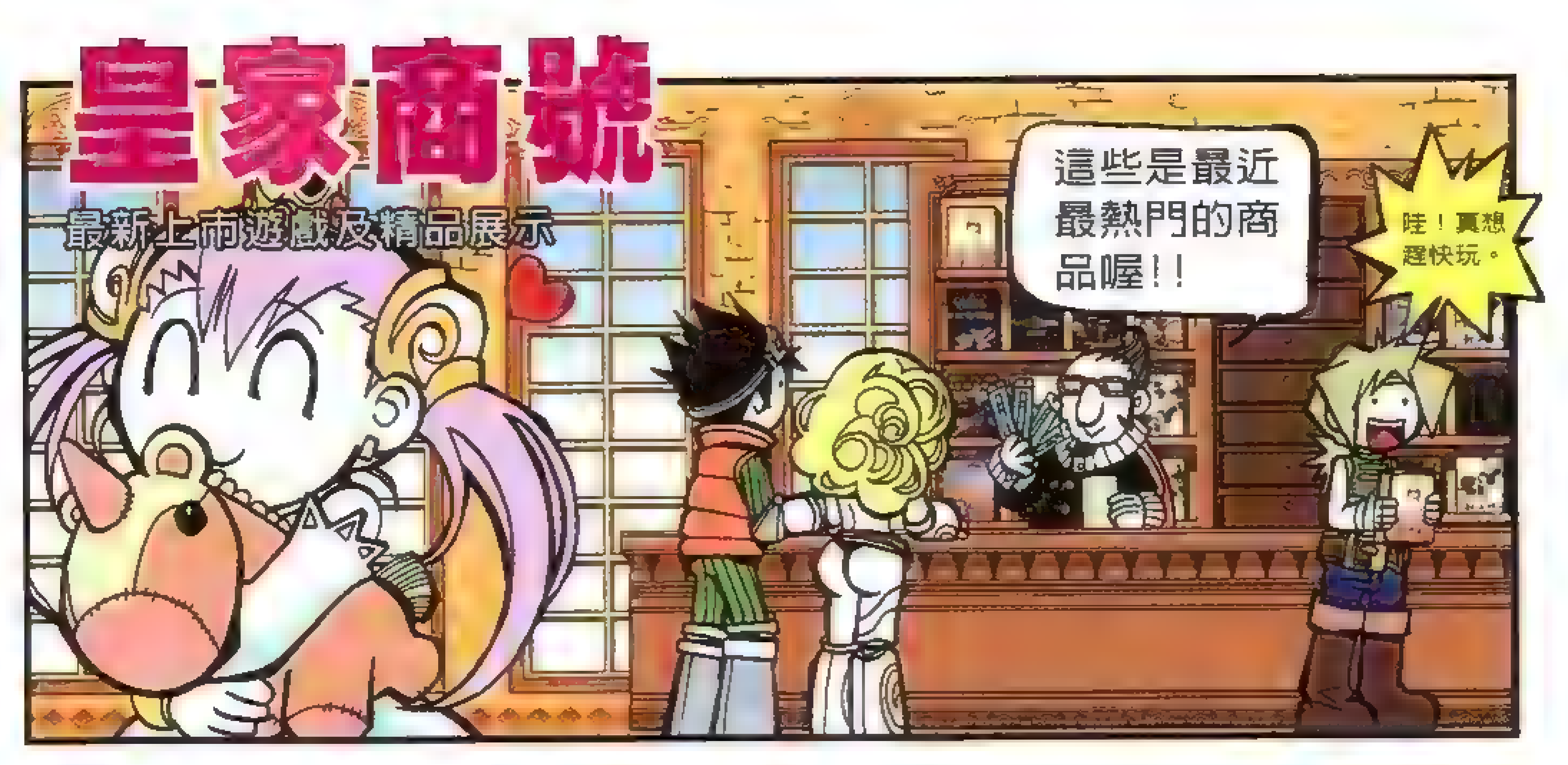


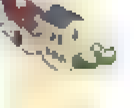
一段左右人界命運的冒險之旅
最精緻的
動作角色扮演遊戲
Lost Memory
聖界の奇跡
This story expects the future in the world entrusted to the one girl. And activity of people
●嗯~還是送人好了~
麵包!? 還是送人提
●賣掉換取現金
到店舖販售您的獨家商品，也許可以狠撈一筆！
增加攻擊力、防禦力還是補血強身？
留著自用一定沒錯！
首發版 限量 週邊
彈性切換攻擊絕招，從戰鬥經驗中培養角色劍術及魔法等級。
攝用水火風三種攻擊屬性，練就不同本領消滅不同屬性敵人。
武器、道具以及食材等百餘種物件，隨時提昇你的各項能力。
合成系統讓你組合物品，自創絕無僅有的料理及道具。
人界、魔物信賴度的高低，創造多重故事結局。
長達12萬字的遊戲內容，帶您走入這場精緻的冒險之旅。
●相生相剋的攻擊屬性
完美搭配火水風三種攻擊屬性，針對敵人的弱點來痛下攻擊吧！
隨著戰鬥提昇經驗值，您將學習更多的劍技和魔法技巧！
集氣系統儲存力量，面對強敵發動最強的攻擊絕招！
T-TIME光譜資訊
CXC CREATE
片尾曲MP3及月曆桌布等下載推薦!(www.ttime.com.tw)


交通英雄
Traffic
交通管理公司經營模擬
TAXI
七月下旬
上市預定
T-TIME 光譜資訊

皇家商號

最新上市遊戲及精品展示





三國群俠傳

《三國群俠傳》是曾製作過金庸群俠傳及武林群俠傳的河洛工作室，所新成立的"東方演算"所推出的武林系列最新鉅作。這一次玩家將回到三國時代，去尋找各個失落的三國武將，遊戲承襲之前作品的高自由度以及技能系統，再加上套入三國時代的歷史背景，更是大大的增加了遊戲的可玩度和樂趣。遊戲的戰鬥部分，還是採取棋盤式，但在戰鬥方法上更進一步的採用"行動時序制"，玩家可以在行動時序制之中，嘗試到與前作不同的戰鬥風格。

身為現代人的主角回到三國時代與三國人物打交道十分有趣。遊戲自由度高且內容豐富，搞不好會掀起戰略第一波購買熱潮，多進貨不會錯的啦！



上海飛龍

在上海租界的五家商界名流千金失蹤了！這是綁架案還是另有陰謀？一切事件都是從這一樁綁架案引發的。這個遊戲的背景是發生在40年代的中國上海，主角龍華生是上海地區專管疑難雜症，巨」有名氣的私家偵探，經歷一連串事件後，捲入了徐福秘寶的爭奪戰。雖是以中國為冒險舞台，但遊戲中的角色並非清一色只有中國人，為表現當時的東西文化的交流狀態，遊戲中可以看到各式各樣的人們，川流不息的在屬於中國的土地上活動。

民初時代的RPG題材，算是一種新的嘗試吧！國民們能不能接受呢？我們有待觀察喔！





大富翁6

大富翁6除了可以選擇傳統的單機回合制模式之外，也能選擇緊張刺激的即時制模式，同時也可以讓你的親朋好友在同一台電腦上進行多人單機遊戲。在6代中大膽地把大富翁遊戲中的神明、道具、卡片三大系統合併為一個新的卡片系統，共計40張卡片，其中我們耳熟能詳的大富翁神明們都將變成卡片喔。另外遊戲中的股票系統做了相當大的改進，只要不是休市，你就可以隨意地連續進行股票的買賣操作，完全取消了玩家對股市操縱的限制。

具有悠久傳統的遊戲，每次上市的變革總是會引起不小的爭議，這一次大富翁一改變後再出發，相信老玩家們還是會有興趣的



女神天蠶變

這是一款類似大型電玩「天蠶變」的遊戲，遊戲中以被封印的女神作故事的主軸，玩家扮演女神寵愛的天界聖獸「古靈」，對抗伺機而上的妖怪，以拉線圍攏區的方式，解開八位女神的封印。遊戲的過程中，需有靈活的閃躲功夫以及步步為營的佔地速度。遊戲中最特別的地方，就是內含電子相簿功能，可時光回溯，回去觀賞破關女神的畫片。每位女神都是花容月色，傾國傾城，獨具古典與纖細的氣質喔！

呵呵！好懷念的遊戲類型喔！美女圖加上低售價，相信會吸引不少喜歡懷舊的玩家們，對青少年也滿有吸引力的。



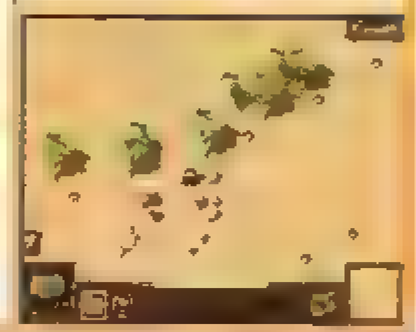


● 波斯戰爭 (Persian Wars)



《波斯戰爭》是款古典式的即時戰略遊戲，藉由其精美的2D畫面以及傳統的遊戲介面，習慣於即時戰略遊戲的玩家將可以很快地上手。不但如此，《波斯戰爭》相當強調劇情的設計，玩家在遊戲中會有許多機會與NPC對話，進而產生互動，甚至依據劇情分歧性的對話選擇，彷彿在玩角色扮演遊戲一般。在遊戲進行的方式上，玩家一開始會見到一張包含整個大陸的大地圖，玩家可在地圖上自由地移動軍隊，進行戰略上的調兵遣將。

不是太鮮明的遊戲背景，在眾多的即時戰略遊戲中，並不太容易突顯出來，看來這款遊戲的賣點要靠劇情了吧！

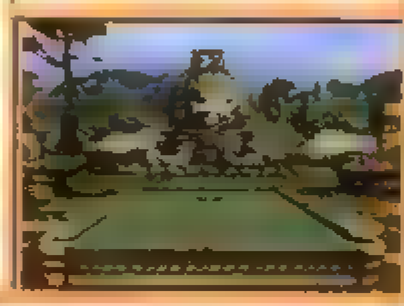


● 撞球王・吉米懷特 (Jimmy White's Cueball World)

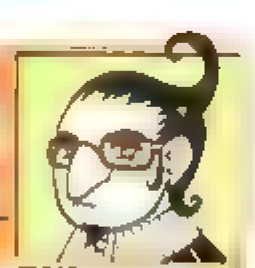


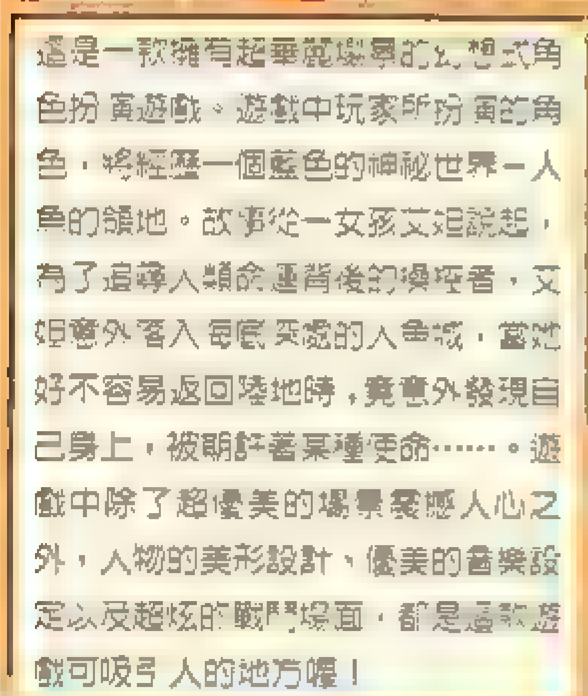
「擬真」是運動類遊戲的生命力，而「撞球王・吉米懷特」遊戲中的擬真性已達到了爐火純青的地步。一般的撞球遊戲只重視球的物理碰撞，但在這款遊戲中，不僅碰撞、出桿力道及角度的影響完全擬真，更加入了「巧克」這項元素，玩家如果忘記了抹巧克，那可是什麼技術球都會打的亂七八糟哦！遊戲中球場不再一個狹窄的空間內，而是移動到了世界各地的著名戶外場景，只要玩家打贏遊戲中的電腦對手，就可以到世界各地一覽著名風光喔！

運動遊戲大概是限於操控性的關係，在王國內並不熱門！不過王國內喜愛撞球的人可不少，所以還是會有些人對這遊戲有興趣吧



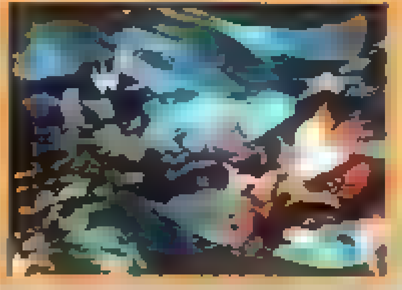
● 聖女之歌





這是一款擁有超華麗場景的幻想式角色扮演遊戲。遊戲中玩家所扮演的角色，將經歷一個藍色的神秘世界－人魚的領地。故事從一女孩艾妲說起，為了追尋人類命運背後的操控者，艾妲意外落入海底深處的人魚城，當她好不容易返回陸地時，竟意外發現自己身上，被賦許著某種使命……。遊戲中除了超優美的場景震懾人心之外，人物的美形設計、優美的音樂設定以及超炫的戰鬥場面，都是這款遊戲可吸引人的地方喔！

又是一個知名製作團隊所推出的一款大作，不說別的，光是令人看的目眩神迷的美術設定，就知道它一定會大賣的囉！



● 終極警探之喋血摩天樓

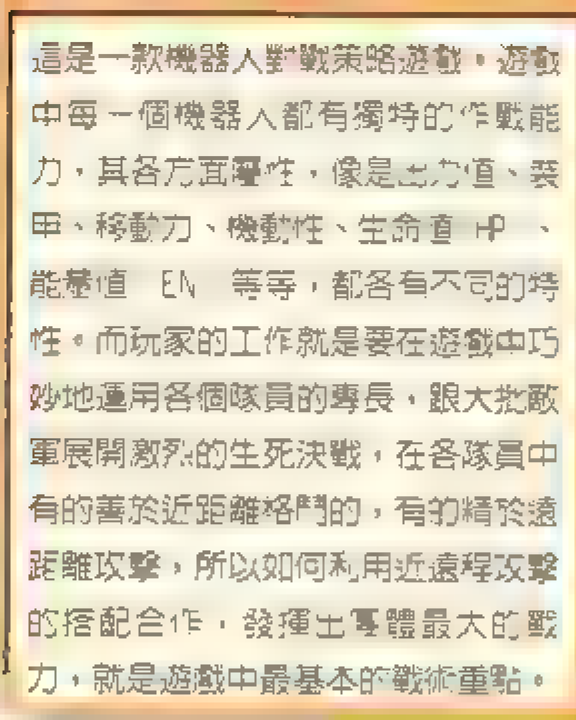


在這款遊戲裡，將會依照電影設定，範經森這次將40層已被大樓搬上來，玩者將要一層層地向上攀登，以達成遊戲目標。在高達四十層的大樓裡，共分為30個單線的關卡，玩者必須一一突破。遊戲中引入了原創的「士氣系統」與「精力系統」。士氣來自殺敵的數量，玩家所殺的恐怖份子越多，主角的的士氣就越高，而精力會在爬樓梯過程中消耗，如果常常為了恢復生命點數之類的樓層走上走下，將有可能使得主角累得爬不起樓。

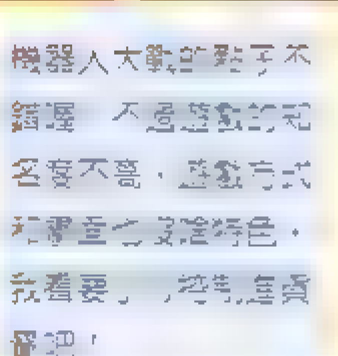
終極警探雖說以前很紅，不過現在的年輕人大概都不認得了吧，在許多同類型的遊戲中，大概很難引起注意吧！



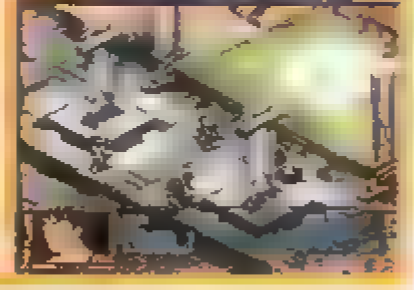
● 終極戰線



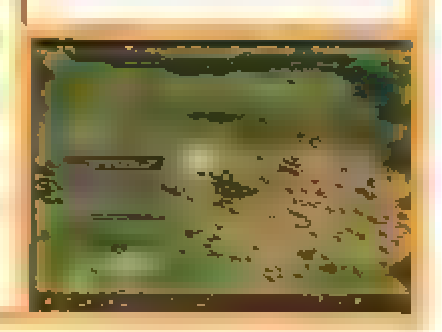
這是一款機器人對戰策略遊戲，遊戲中每一個機器人都有獨特的作戰能力，其各方面屬性，像是出力值、裝甲、移動力、機動性、生命值（HP）、能量值（EN）等等，都各有不同的特性。而玩家的工作就是要在遊戲中巧妙地運用各個隊員的專長，跟大批敵軍展開激烈的生死決戰，在各隊員中有的善於近距離格鬥的，有的精於遠距離攻擊，所以如何利用近遠程攻擊的搭配合作，發揮出團體最大的戰力，就是遊戲中最基本的戰術重點。



機器人大戰的戲子不錯喔，不過遊戲的知名度不高，遊戲方式和畫面也沒啥特色，我看要「大」特「賣」是有困難囉！



● 商業帝國 Trade Empires



在「商業帝國」中，擁有橫跨4000年的遊戲背景，加上遍及世界各大洲的遊戲場景，讓玩家體驗到歷史上不同時間、地點的各種商業變化。遊戲在初期，玩家將要領一隊貿易商隊，來往世界各地進行特產貿易，隨著新科技文明的發明，玩家也必須發展出有利的交易方式來銷售，以及新的路線來運輸。遊戲的另一項特色，就是以科技發展為貿易資源的最重要來源，因此在進行貿易時，玩家也要特別注意科技的研發。

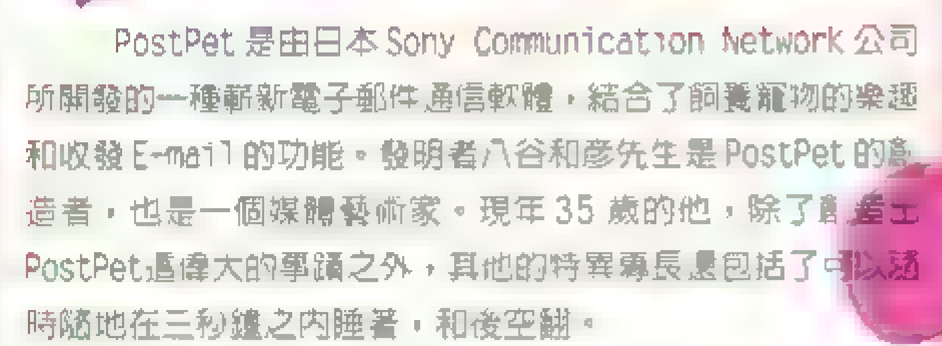
策略遊戲本來就有點艱深，不易為玩家接受，這款以商業發展為背景的策略遊戲更是如此，不好賣喔！

遊戲周邊展示區



PostPet 這個以乖乖熊「毛毛」為主導的電子郵件寵物軟體，在日本已經風行多年，目前仍處於不敗的地位，喜歡她的玩家為數衆多，當然周邊商品也是眼花撩亂地看都看不完，在新加坡、香港這兩個華人區域早已有很多的愛好者，去年在王國內正式發行與大家見面，也讓不少的國民所喜愛著。所以柯里克這次在此收集了很多很難買到的各類型精品，已經愛上這個桃紅色的毛毛熊的人，可不要看了之後口水直流喔！

PostPet 小故事



PostPet 是由日本 Sony Communication Network 公司所開發的一種嶄新電子郵件通信軟體，結合了飼養寵物的樂趣和收發 E-mail 的功能。發明者八谷和彥先生是 PostPet 的創造者，也是一個媒體藝術家。現年 35 歲的他，除了創造了 PostPet 這偉大的筆蹟之外，其他的特異專長還包括了可以隨時隨地在三秒鐘之內睡著，和後空翻。

八谷和彥先生當初在創造PostPet的時候，不僅僅是把 PostPet 當作為商業用途的電子郵件軟體，也希望 PostPet 能成為你和朋友之間聯繫交流，既簡單又有個人風格的有趣方式。這也是為什麼在日本、新加坡、香港和台灣都是以雙 CD 包裝的原因：一片給自己，一片給朋友。也因為這個原因而創造了 PostPet 寵物公園和公園告示板。PostPet 提供一個有趣的地方，讓大家進來結交新朋友。

Teddy Bear Momo



乖乖熊 Teddy Bear Momo「毛毛」的基本檔案

●智商 大約等於 [illegible] 歲的人類

●性格 喜歡 [illegible] 吃零食，比較容易飼養及有較長的壽命，常常會有幸福的感覺，適合喜歡可愛東西的主人。



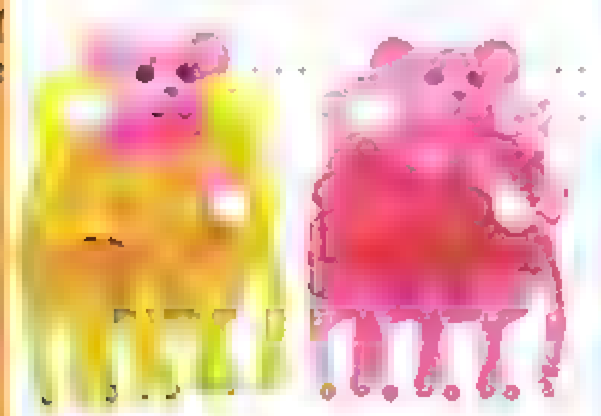


頭髮用品





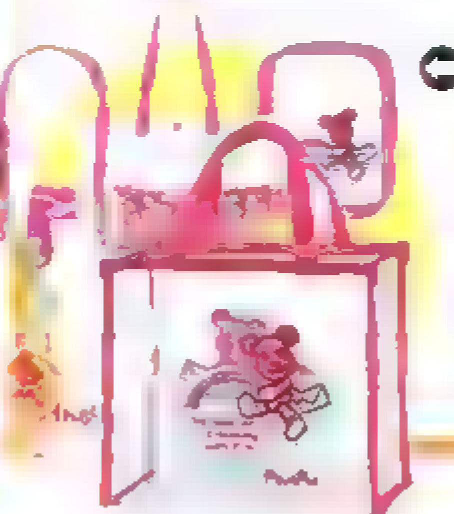
⬆ 毛毛熊直髮梳，上方還有很可愛的牠跟你揮手喔！



⬆ 不同顏色的髮飾，當然毛毛熊是不會變色的啦！



⬆ 隨身小提包，其 [illegible] 是同樣是流行的格子型布料，夏天搭配和服攜帶也很適宜。



⬅ 現代新人類不怕包包裡的東西給人家瞧，所以這些袋子與包包都是透明的，能夠一眼望穿帶了什麼東西，當然塑膠布面的花樣也都是不一樣的。

⬅ 格子型布料之可愛小錢包，還有象徵日本國花的櫻花瓣點綴在上面。

⬇ 小腰包



⬇ 絨布手提包

包包類

便當系列



▲一整組的野餐便當具。

▲便當包布巾。

▼便當盒束帶。



▼兩種款式之便當盒袋。

◀另一造型之便當盒

文具系列

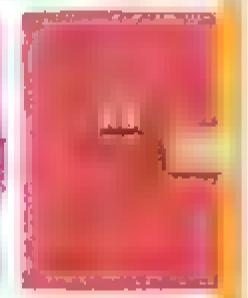


▲半透明的圓筒鉛筆盒，拉鍊上有一隻扁扁的毛毛熊。

▶多種造型的九孔隨身記事本和各種用途的補充內頁

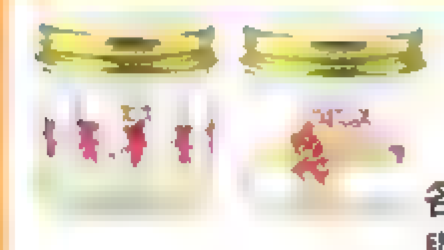




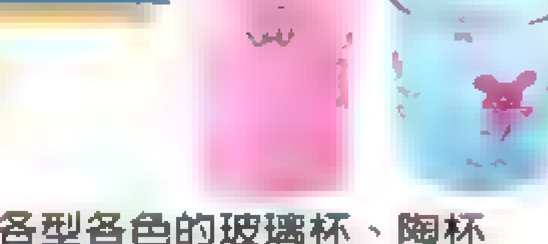


連書籤都要做得那麼令人愛不釋手的模樣！

瓶瓶罐罐

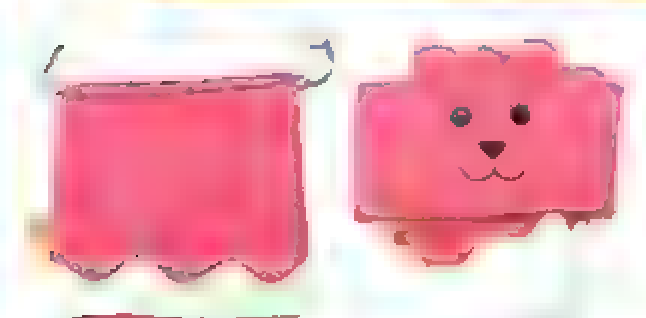


各型各色的玻璃杯、陶杯與玻璃罐子，更恐怖的是每個的造型與圖樣都是不一樣的。



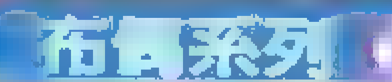
禦寒系列





全系列的圍巾、帽子、手套，在寒冷的冬季裡也能有毛毛熊陪伴的溫暖。

布偶系列





有不同質材的毛毛熊布偶，其他登場的是遊戲中的夥伴們。

涼爽系列

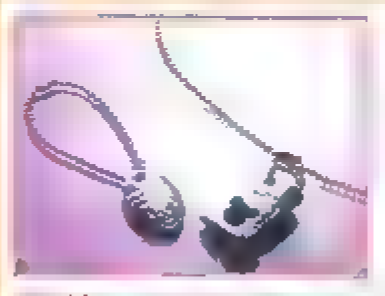
夏天到了，有納涼的團扇跟摺扇。

吊飾系列

多用途的吊飾，可夾吊在手機上或書包包上。



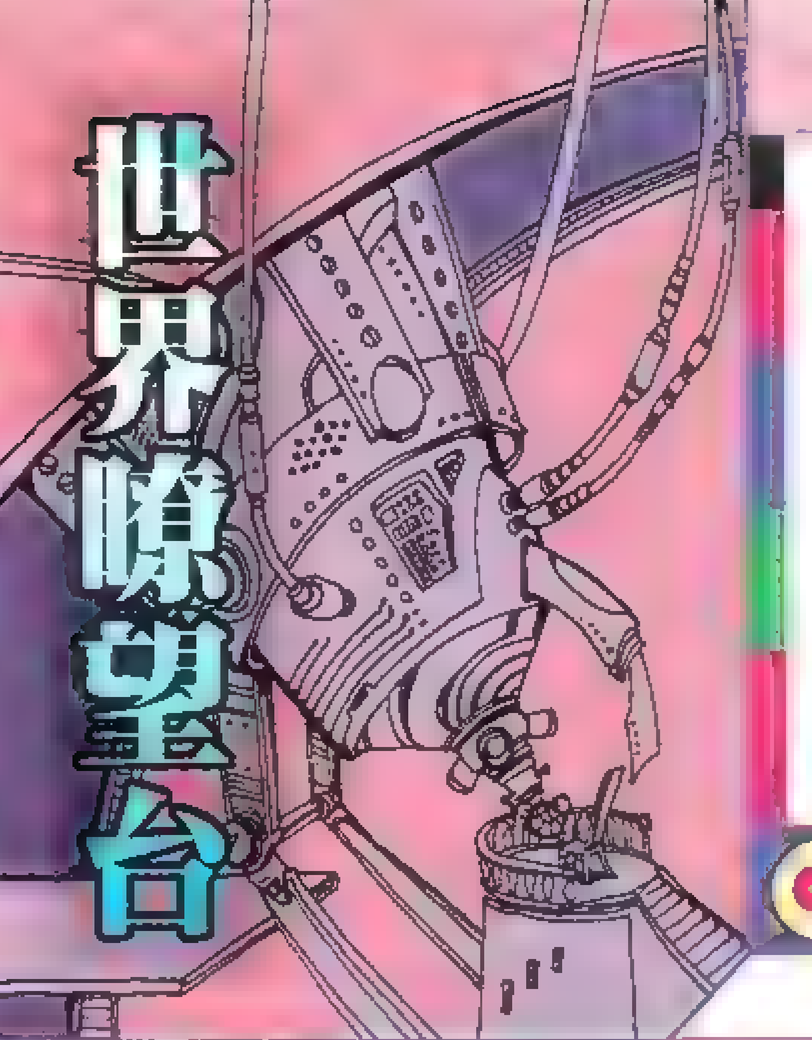
珠飾系列







還裝上盒子看起來就很高貴的樣子，而其中一個吊牌還可以刻上自己專屬的e-mail address。



とらぶる☆とらいあんぐる



唔，不曉得是反映現實還是敗壞風氣，在這部作品裡感覺上從一而終就是遜，非得要搞個三角關係才跟得上潮流。本詩人在此強調遊戲歸遊戲，大家可千萬別當真哦～

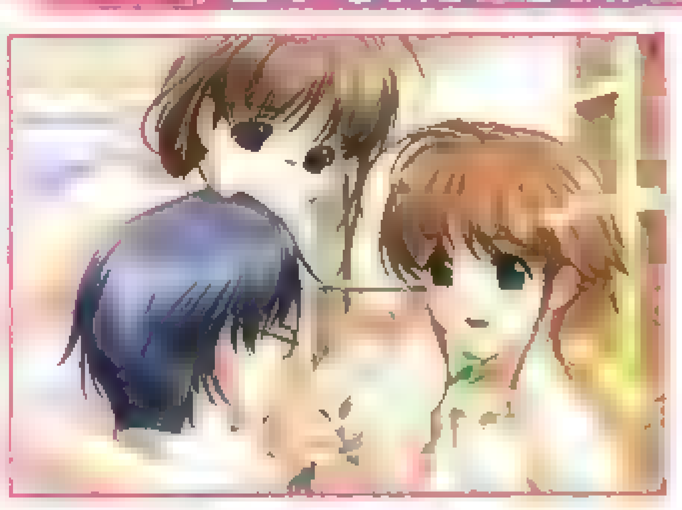
RIPE

- 作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
- 價格：￥8800
- 區別：18禁

http://www.teck.co.jp/ripe/

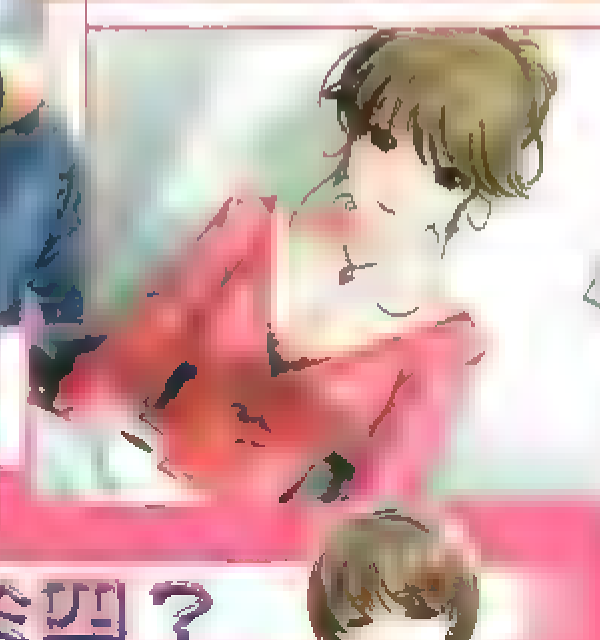


一週間的奇妙同居生活



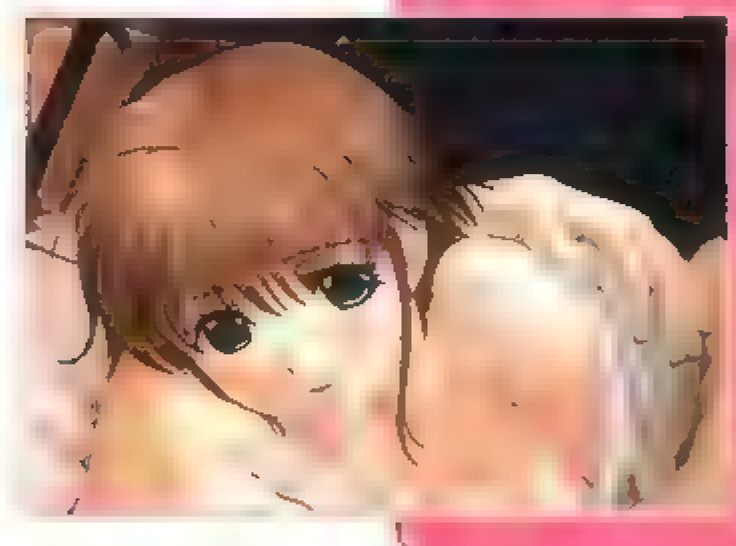
就在今年春天，樅崎佳也因為與熱戀中的女友御陵明理聚少離多，因此在商議過後二人決定要居住在一塊，享受一下夢想中的同居生活。就當二人高高興興地搬進佳也老家的房子之際，突然有人來訪了，前來的原是佳也高校時的老朋友牧內大輔，因為他辭去公司的職務，但又要與其女友深海未緒同住，因此請求准也讓他們同住在這屋簷底下。因此就在這同一時期、同一場所，有兩對戀人偶然地展開了奇妙的同居生活。外貌與性格全然不同的兩位主角，當他們的生活產生重疊交集時，又會激盪出什麼意料之外的的波瀾呢？

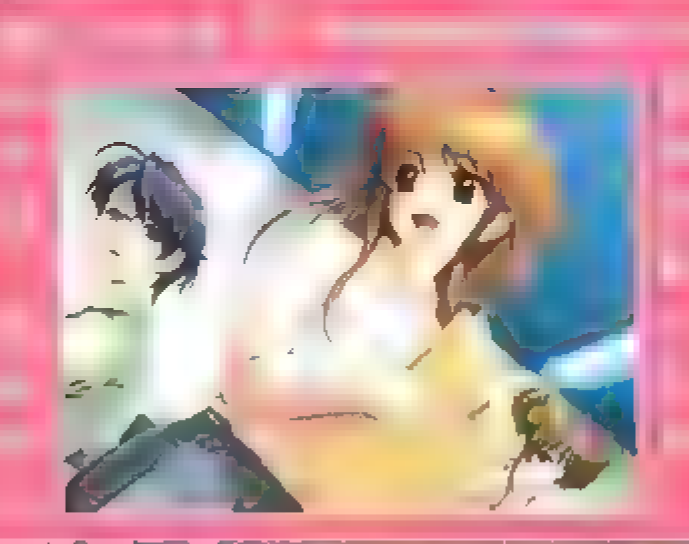




二乘二大於等於四？







多線路可[illegible] 變換[illegible]更高



面對這樣一個挺棒的新企劃，Ripe給了它一個相當新奇的名字：「二組同時同居生活AVG」，這……還真是個一針見血的稱呼啊。在遊戲一開始玩者就可以任選是要以惟也或是大輔的視點來進行，雖然在遊戲的過程中當場的角色都是一樣，但這種視點變換的方式無疑能提供給玩家更多的新鮮與樂趣，這在以往多部作品中都已驗證過。不過這裡所謂不同視點乃是獨立的兩條路線(與各自有其獨立的分歧)，而不是在遊戲過程中做任意的視點切換，也缺乏共同的事件時間軸。

本作內的人際關係雖然複雜，但其實脈絡並不難尋，只要順著合理的方向去走，應該就能找到您想要的劇情發展。比較特別的是本作裡的女主角都是比較不甘於寂寞類型的(或者該說是比較人性？)，只要玩者常忽略她，那麼出軌可就不是男士的專利了。不過整體來說，角色的塑造不及前作來得強烈，令一方面在劇情的交代上也還是稍嫌薄弱，讓玩家不免有意猶未盡之感。









若為美形故 贈品皆可拋



いつか、どこかで あの雨音の記憶

在初見之下，只覺得這部作品的名字很美；實際把玩過後，才真覺本作的內涵就如同其名一般，全篇充溢著自然與平淡氣息，沒有虛情與矯飾，本詩人在此推薦給喜歡風格成熟穩重的玩家。

BeF　●作業系統：J-Win98 Me 2000 XP　●價格：¥8800　●區別：18禁

http://www.bef.gr.jp/



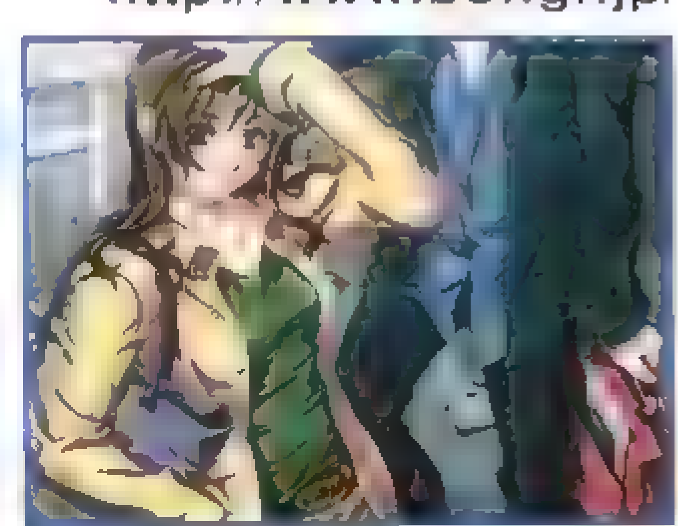
東洋觀測站

重新面對過去的意外之旅

新任職於某市調公司的柚山直斗，因為受到業者的請託，被派出差調查外地的觀光設施，並作為旅行雜誌的取材之用。但直斗卻萬沒想到，他所出的第一次任務，目的地竟然就是他所出生長大的故鄉--大槌村。七年前，他離鄉背井獨自上京謀職，離開了他學生時代唯一的知交好友矢澤杏子，此刻的他心中正可謂百感交集。在心內一陣掙扎之後，直斗還是拿起了話筒，沒想到電話那頭卻傳來了杏子雀躍的聲音--就這樣，直斗與杏子定下了再會的約束。在這為期二週的旅途裡，直斗所要真正面對的，是他難以抹滅的過去，與即將改變的未來……







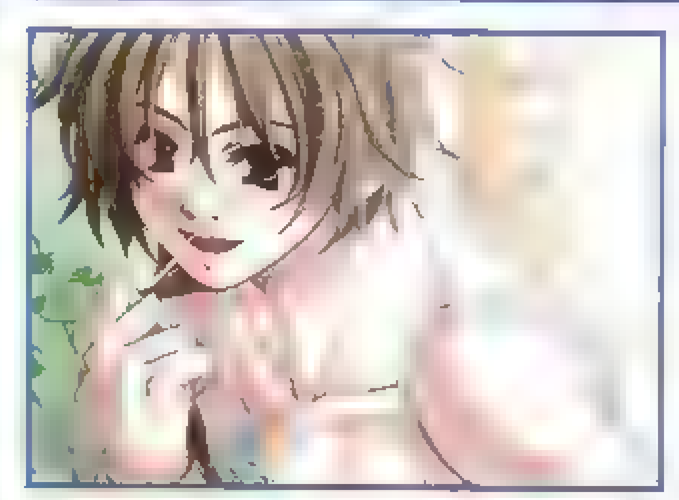






題材清新的田園二部曲

秀逸的系統再進化

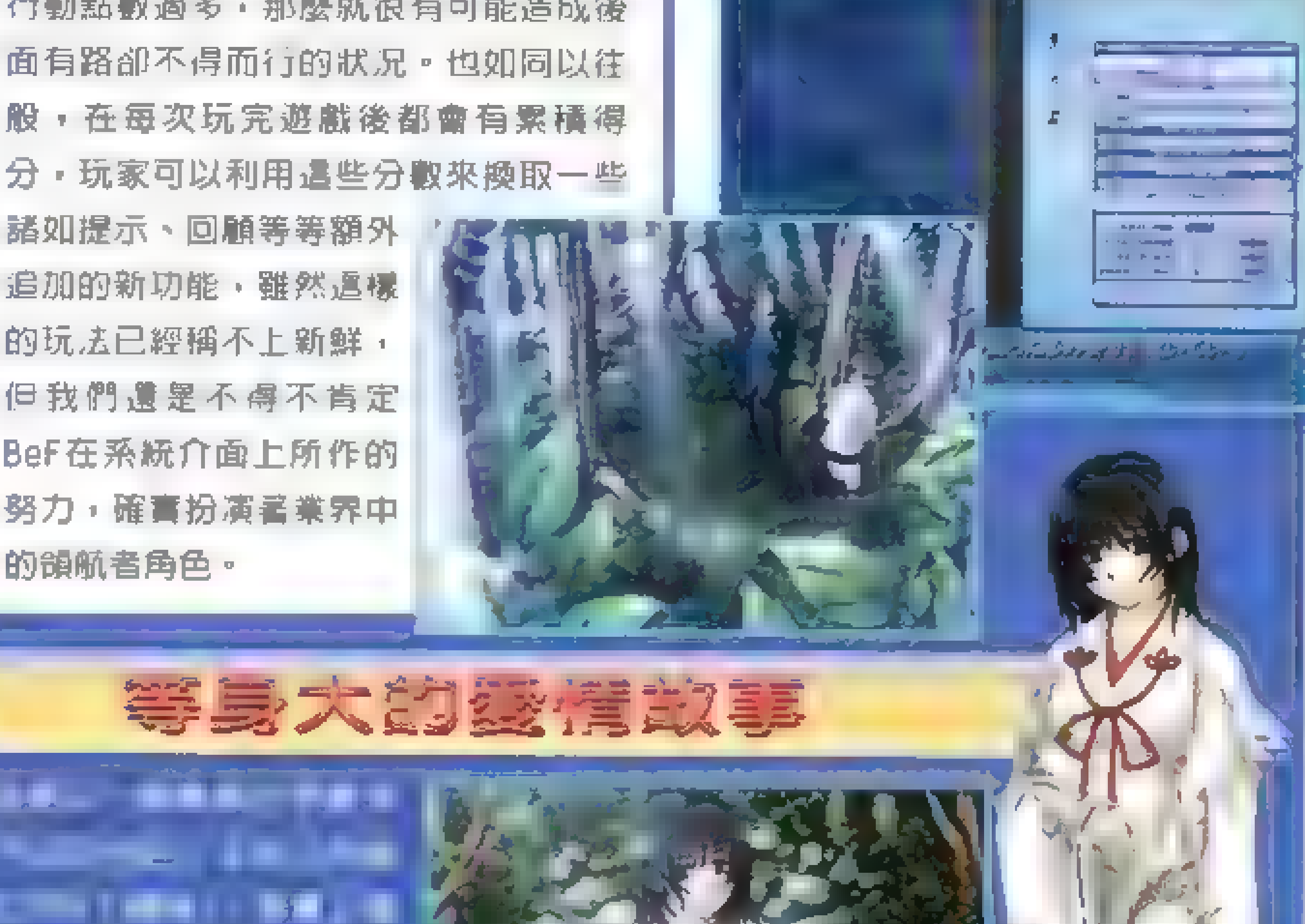


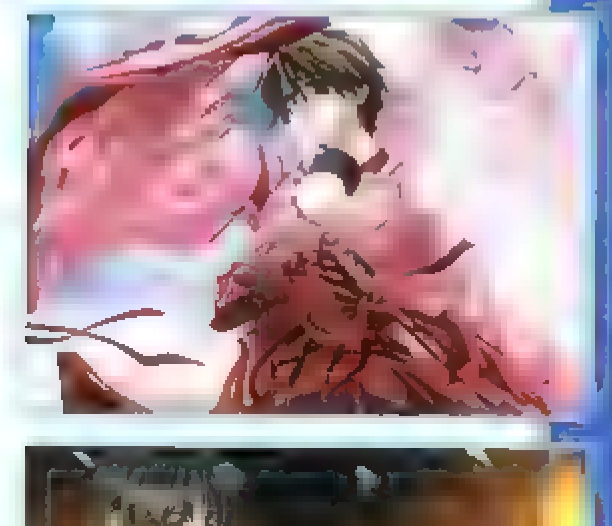
再回過頭來瞧瞧該社以往作品裡所主打的美女牌，若說《Baby，BE》裏訴求的旗袍中國風、《Cafe la Sunset》裡的制服服務生，那麼到了本作似乎也該讓「巫女」出頭天了。事實上本作裡頗多角色戲份，確也是圍繞著被大槌村傳統所束縛的巫女身上打轉，也因為這樣，本詩人覺得本作在劇情的深度、廣度上其實是都是要比《八月的思鄉情》來得深刻許多。

此外在BeF向來引以為傲的系統介面上，其實本作並沒有著太大的創新，基本上乃是延襲自《ALONE AGAIN》裡的『BEHAVIOR SELECT』分歧選擇系統(本作中稱之為2.0版)。在此系統底下所有的選擇肢都必須要消費行動點數，若是在前面所作的選擇消耗行動點數過多，那麼就很有可能造成後面有路卻不得而行的狀況。也如同以往般，在每次玩完遊戲後都會有累積得分，玩家可以利用這些分數來換取一些諸如提示、回顧等等額外追加的新功能，雖然這樣的玩法已經稱不上新鮮，但我們還是不得不肯定BeF在系統介面上所作的努力，確實扮演著業界中的領航者角色。



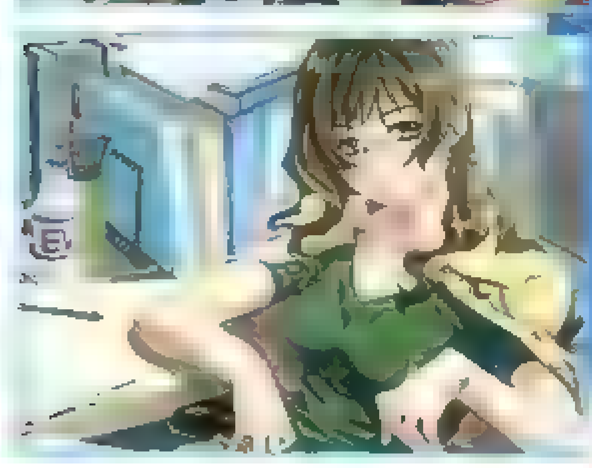
▲從地圖上可以看到各女主角所處的位置













等身大的戀情故事



Realize me

雖然這樣的劇情不算新鮮，但衝著INO老師的名號，這部作品還是挺吸引人的。這部作品因為系統的設計，基本上沒什麼難易度可言，不過好處是也沒有BAD ENDING啦！

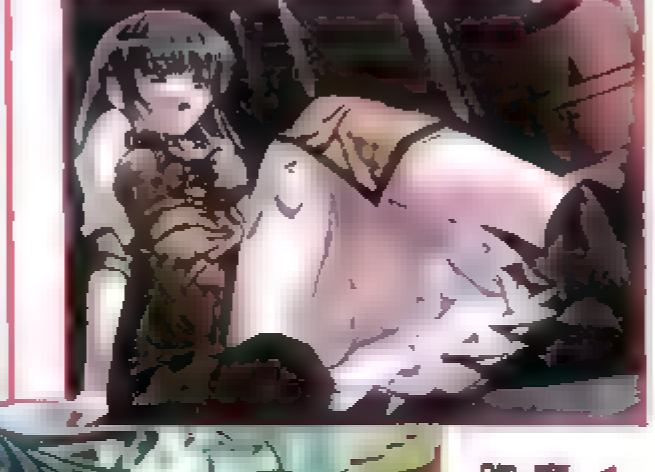
●Mink ●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.mink.co.jp/



當遊戲裡的角色在現實出現…

織本一輝，是一個在專門學校專攻劇本寫作的平凡學生，也是個標準的遊戲狂熱份子。然因優柔不斷的性格作祟，致使他即使對於同班進修的門倉紗夜頗有好感，卻苦無向她告白的勇氣。就在某一天，一輝突然拿到了以前曾玩過的18禁遊戲「夜行探偵2～蛭王再醒」體驗版，並打算在夜深人靜之際好好地享受一番。就在一輝全神投入之際，突然離奇的事情發生了－遊戲裡的女主角芝原和歌那竟然穿透電腦螢幕，活生生地來到了一輝的面前！原來，一輝具有打開虛擬世界與現實世界之門的特殊能力，藉由這樣的能力，一輝得以穿梭在遊戲與現實之間，而一輝又要如何運用他的能力，解救和歌那逃離蛭王的魔掌，最終抱得美人歸呢？



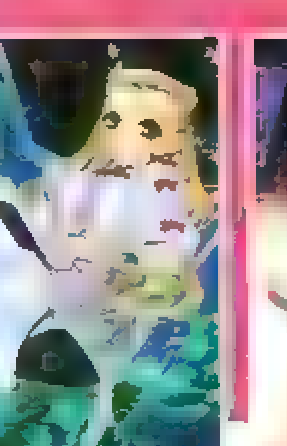
◀遊戲中的女主角就這麼莫名其妙地從螢幕中跑了出來

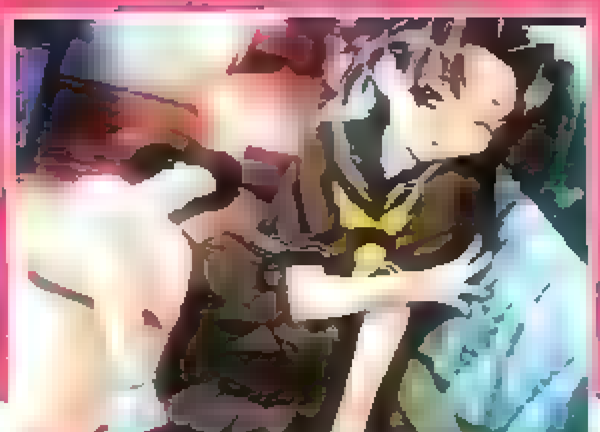
免存免取，創新的「Story-Map」





▲S-Map系統





不合情理的劇情 太過薄弱

在劇情部份，這部作品其實是藉由主角的穿梭時空，將四部遊戲(分別是，「夜行探偵2」、「Clockwork Emotion」、「學園ますかれーど」及「魔王魂」四部)裡的角色錯綜複雜地湊和在一塊，隨著劇情的分歧來依序帶領玩者走入其中一段故事裡。這其中包含了學園物語、科學類及幻想式等多樣化的組合，所以呈現出來理應會更多采多姿、爭奇逞趣不是嗎？事實上，卻不完全是想像中的那麼一回事。出場過於複雜的角色，讓劇中的人際關係顯得極不合理；再加上錯綜跳躍的故事交代，更讓全篇顯得紊亂無章。但基本上這部遊戲並不講合理與寫實，製作者要的只是讓玩家可以輕鬆無負擔地享受單純的感官刺激與樂趣，在這種條件上所作的彈性調整應是可以被容許的。雖然本詩人對於整體劇情的表現並不滿意，但是其引導式的序章與隱藏式的結局之表現手法，卻是令本詩人十分的讚賞。畢竟真真假假、假假還真真，大家在玩這類遊戲的同時，又何嘗不希望劇中人物能化為真實陪伴在自己的身旁呢？



▲養成遊戲「Clockwork Emotion」的女主角--Iry

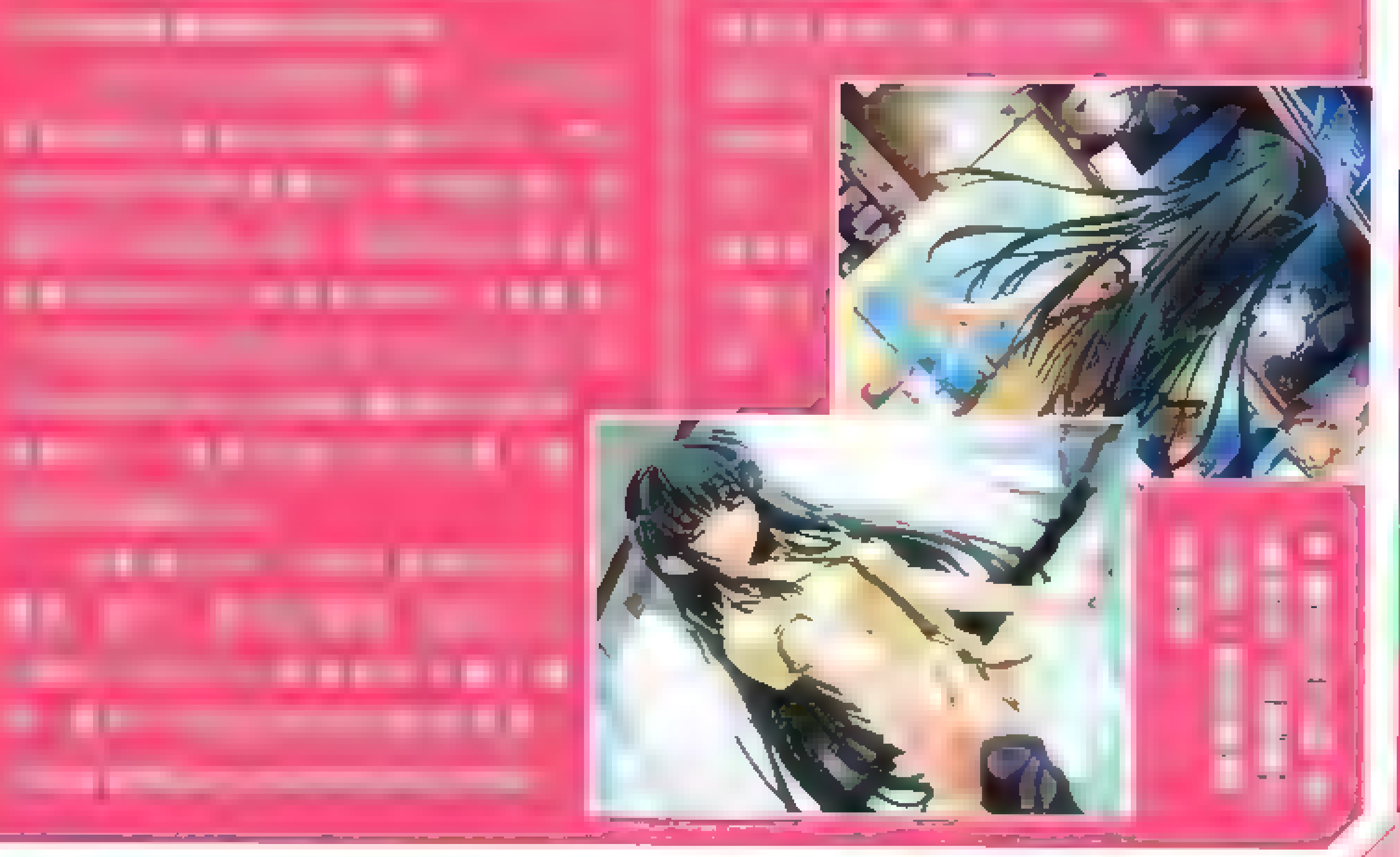
Mink創設十週年的贈禮……？

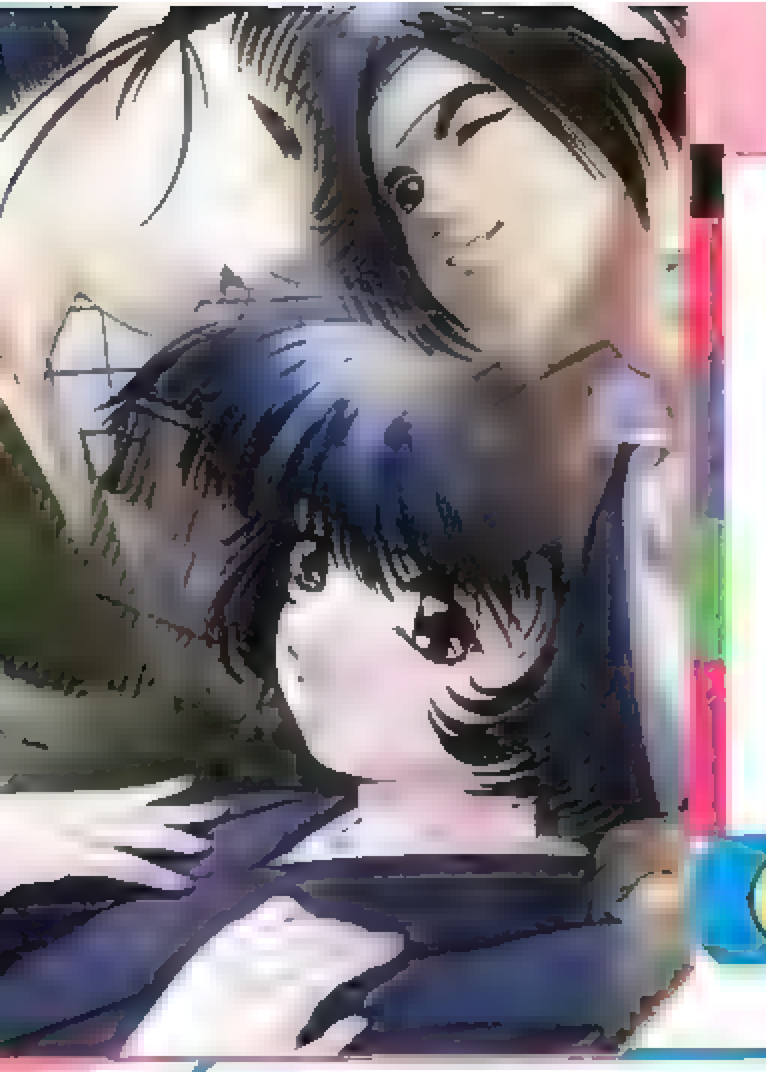


▲因為是機械人的關係，每天要記得按時充電









旅館白鷺

近來本詩人實在覺得身心俱疲，正當好好找個處所再度流浪放逐之際，突然聽說這家白鷺大旅社重新開張了。哈哈，女將們，統統過來服侍我吧～(因為疲勞過度再次陷入妄想……)

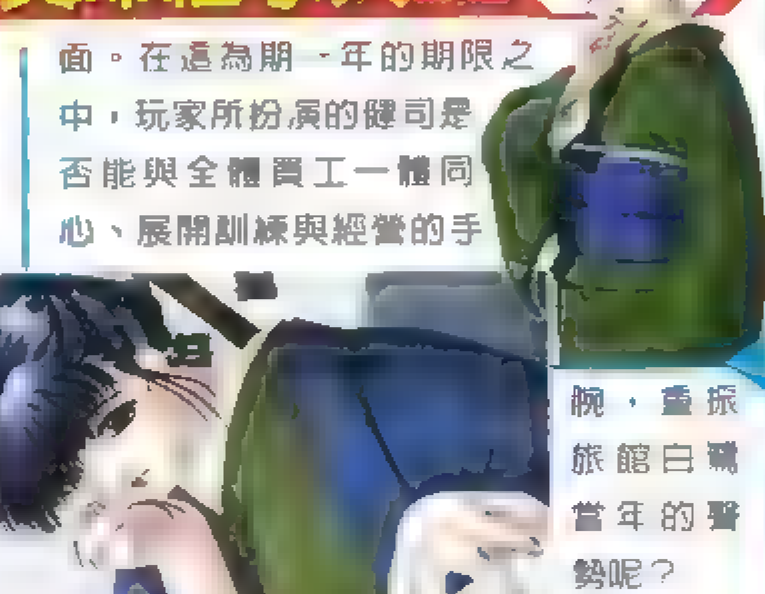
SPEED
● 作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
● 價格：￥8800 ● 區別：18禁

http://www.sp-janis.com/

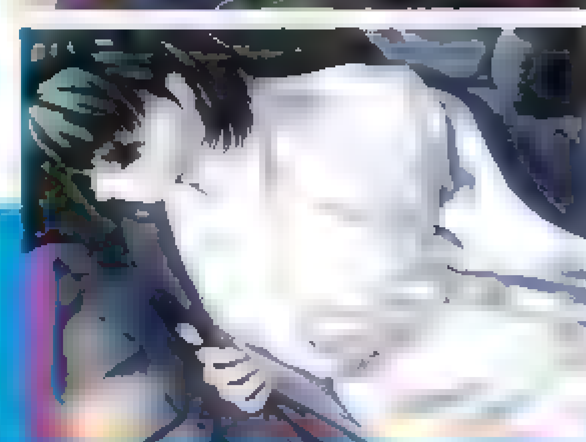


誰才是旅館龍頭的真命繼承人？

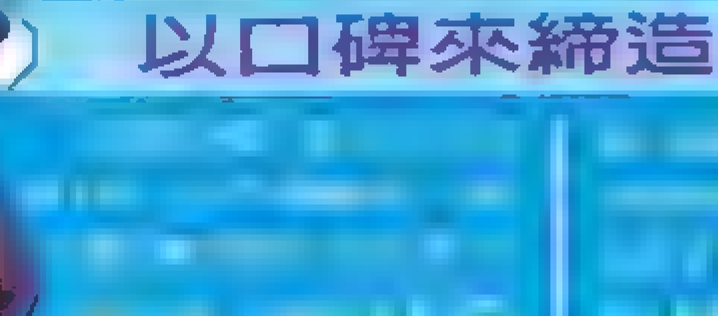
水鷺健司，是地方上觀光旅館事業龍頭的水鷺集團之長男，因為個性使然，使得他在各方面的表現均不如野心勃勃的弟弟水鷺榮次。就在榮次的處心計畫之下，某天總裁父親終於喚來了兩兄弟，要求他們以經營旅館來一決勝負，勝利者就能夠順利接掌水鷺集團的事業。為了自我的肯定與父親的認同，健司毅然決然地接下挑戰，但不幸的是，健司所抽中的竟然是因主人過世而使名聲一落千丈、現正處於經營困難的溫泉老舖一旅館白鷺，讓他未戰就先處於下風的局面。在這為期一年的期限之中，玩家所扮演的健司是否能與全體員工一體同心、展開訓練與經營的手腕，重振旅館白鷺當年的聲勢呢？





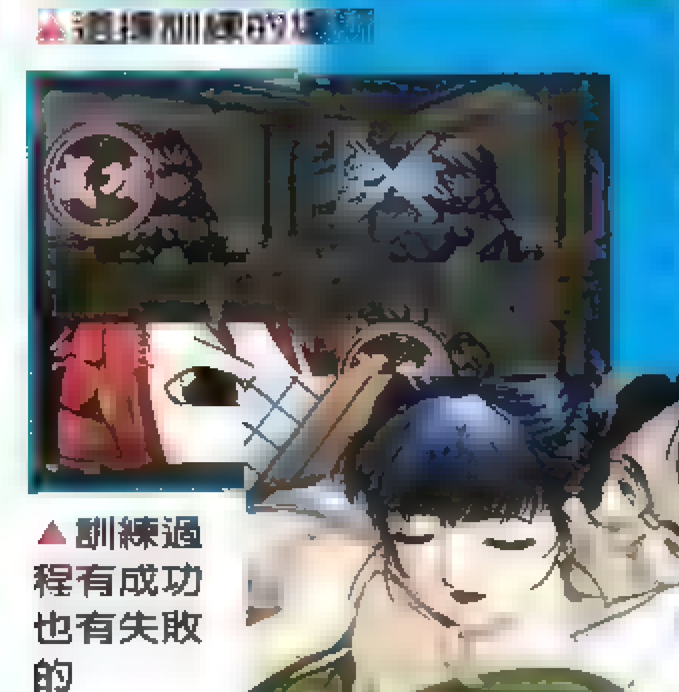


以口碑來締造奇蹟吧！

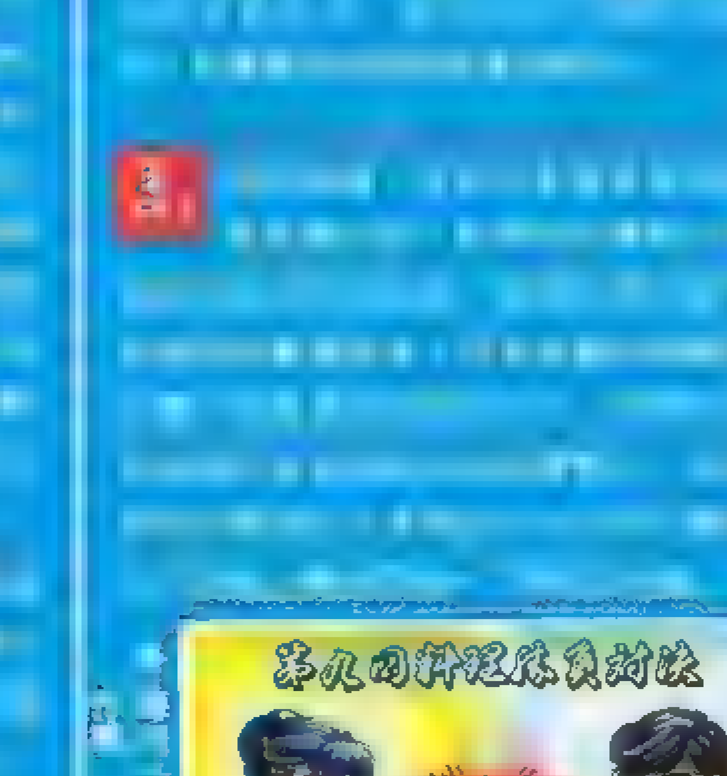




▲選擇訓練的場所



▲訓練過程有成功也有失敗的





操作簡單　難易適中

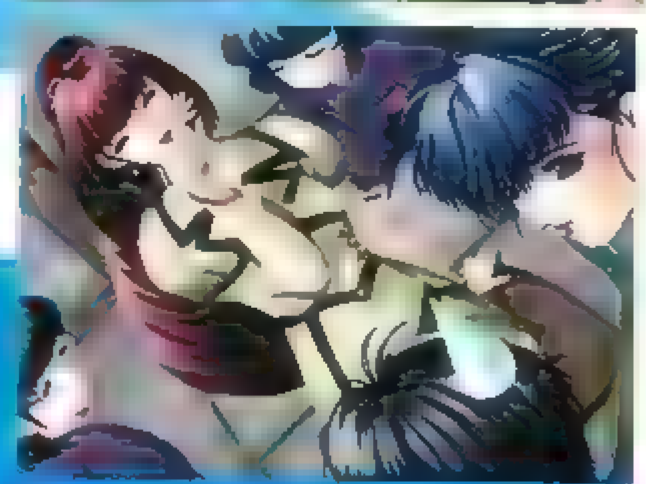


這樣的系統看起來似乎很複雜？其實一點也不，因為在實際遊戲中，玩家所需要下達指令的部分也僅有「料理」、「接客」、「經理」、「環境」及「休息」這五種組合而已。但操作簡單就代表這個遊戲很容易？這倒也未必，憑良心說，要不依攻略順序玩出名堂，若非有絕大的耐心，不然恐怕也不是易事。順帶一提的是，同時全員攻略在本作中是可以被成立的，只要多留心全員的屬性，就不難將這間溫泉旅館當作是您的後……咳，行宮了。



除了經營與養成的部分之外，這部作品在劇情與事件的安排上其實也還算不差，遊戲中上場的角色雖然不多，但每個人的背景與戲份卻也都還恰如其分。除了一般的介面設計與配置頗富典雅古風外，在月份的稱呼上也用古語命名，如卯月、水無月……等等，這些小處的整合卻也足以大到讓遊戲全篇飄散著濃濃的純和風氣息。





月花白鷺本　一家





肢体を洗う

還記得在電影裡貞子瞪大眼睛的那一幕嗎？我想你跟本詩人一樣，應該也是好幾天吃不下飯才對。切記喔，玩這部作品時千萬不能吃得太飽，但是也不能空著肚子，否則的話……

Silky's

作業系統：J Win95/98/Me/2000/XP
價格：￥8800
區別：18禁
遊戲類型：AVG
評價：

hhttp://www.silkys.jp/

苦學生的上進之路……

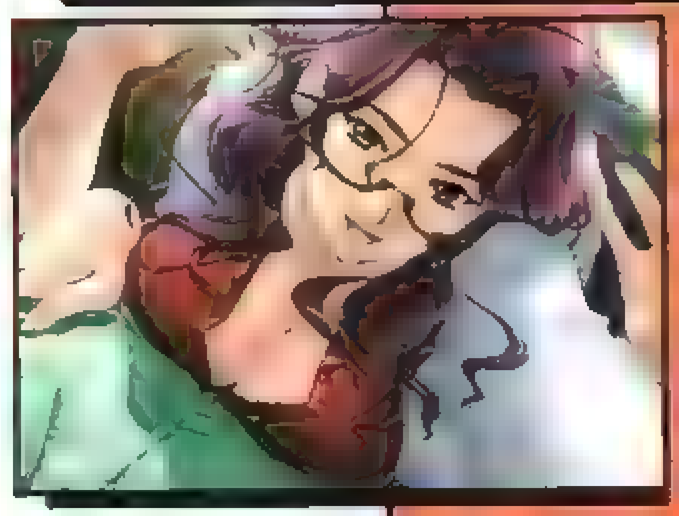


以進入醫科大學為志望的貧乏浪人八阪，為了籌措龐大的學費，因此在某大學附屬病院的事務局裡打雜務工。由於薪水還算不錯，一方面存錢　方面努力用功，八阪對於這樣的生活其實也還算是滿意。但好景總不常，某天上完工後他就接到了院方的通知，為了因應龐大的人事費用迫不得已要將他解雇。受到這個打擊而意氣消沉的他，萬沒想到美貌的副院長會突然伸出援手，安排了整間醫院裏的最後一個工作機會給他應急。而這份工作，竟然就是傳說中最可怕的「清洗屍體」……。然為了理想與生活，八阪還是硬著頭皮接下了這份工作，在這樣強大的精神壓力之下，他也逐漸的察覺，表面上副院長是為作育英才，但實際上似乎有著不為人知的計畫，在醫院的背後操作著……

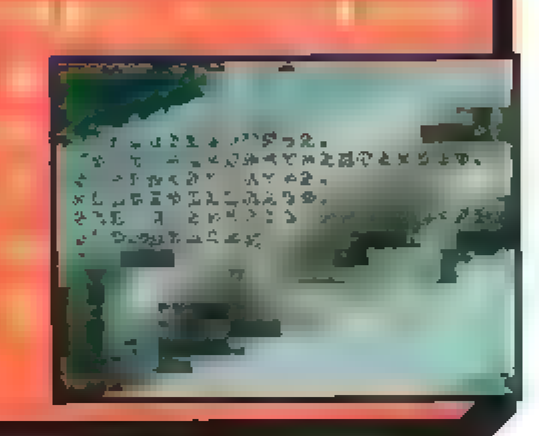


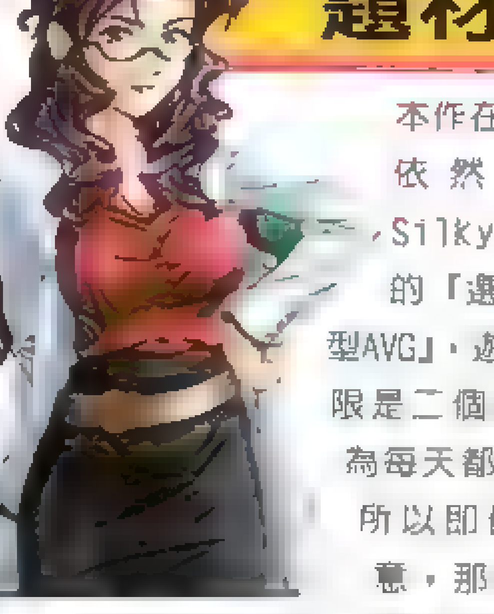


非日常的真實描寫





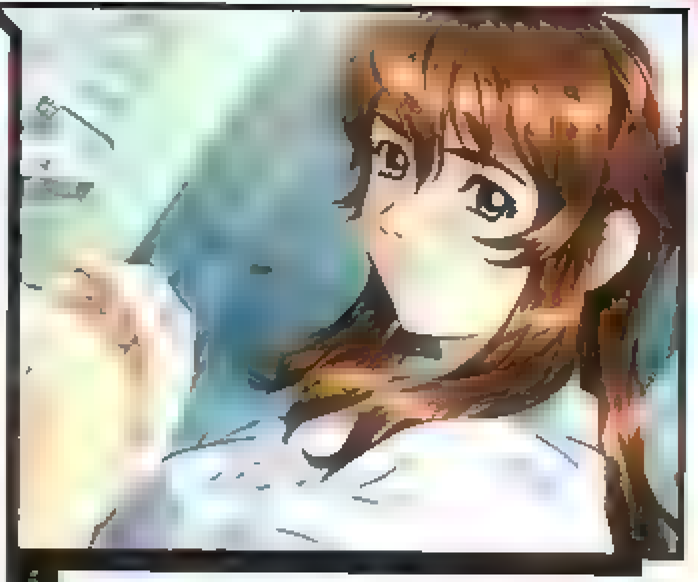




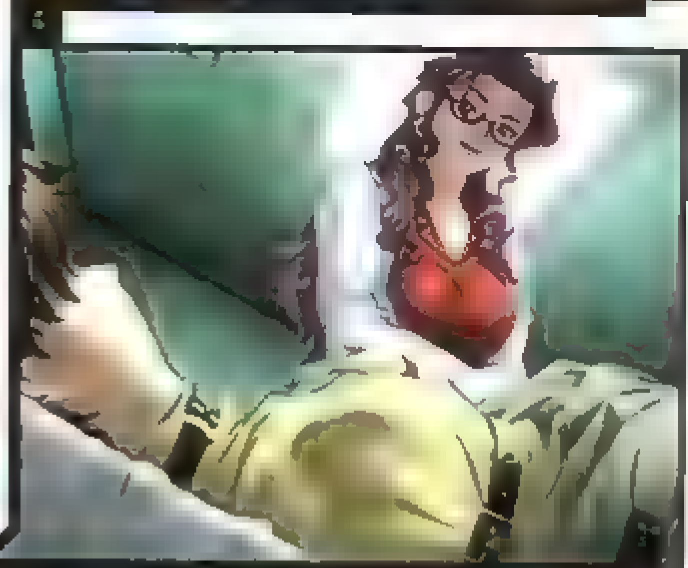
題材出奇　型態傳統

本作在型態上，依然維持在Silky's所拿手的「選擇肢分歧型AVG」，遊戲中的期限是二個禮拜，因為每天都要上工，所以即使再不願意，那些刺激的工作還是避不掉的。劇本裡出場的人物雖然簡單，但是分歧卻是異常的複雜，相對要完全攻略的難度也是相當的高。在走完真正的結局之後，還會再出現追加劇情的選項，不過個人覺得這和《百鬼》有些類似，只是聊勝於無。

在系統介面上，則是與《奴隸介護》極為相近，特色表現在文字敘述的形式上，除了一般傳統形式的對話窗之外，事件畫面時則採用電子小說形式的文字敘述。基本上，本詩人覺得這部作品仍繼承了Silky's的一貫精神：簡明輕快和流暢單純的遊戲特性，卻又有著極為出色的精緻度，反不若《Flutter of Bird》或是《愛しの言靈》那般貌合而神離。



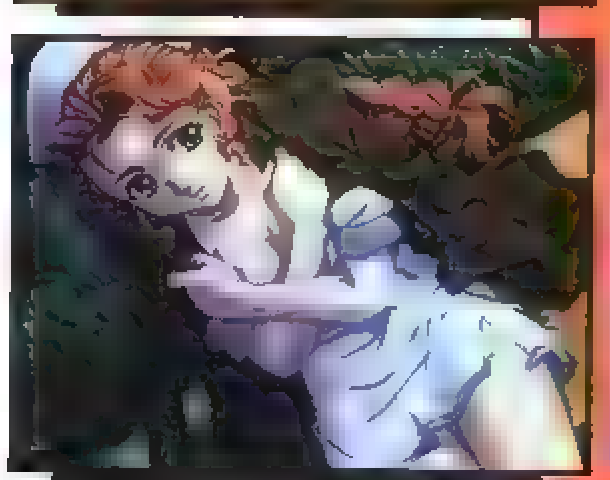


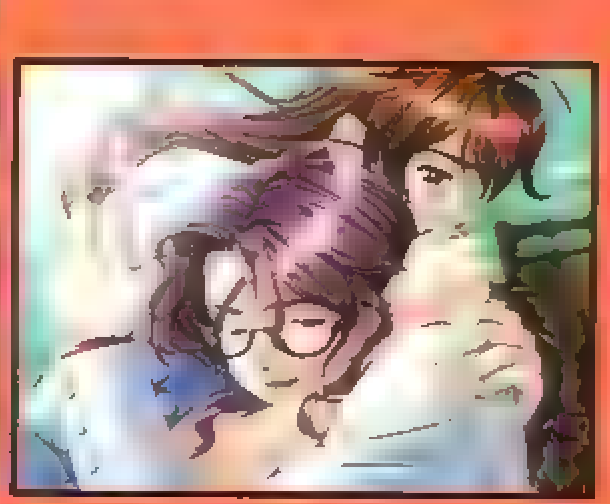


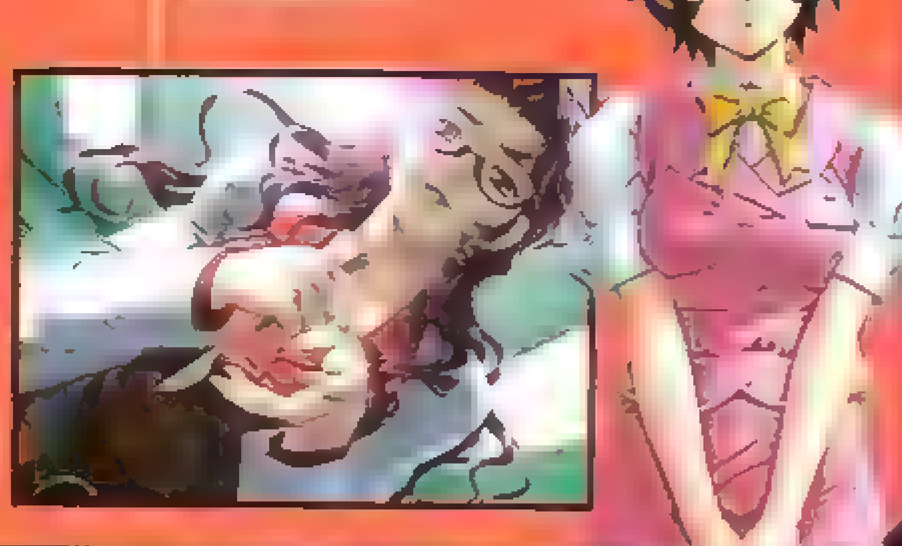
美少女類型的另一條出路？







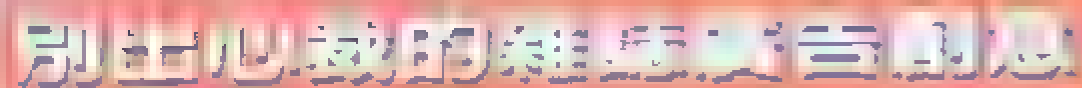






Monologue

不知在你的心目中，業界裏最懂得行銷與包裝的製作公司是哪一家？關於這個問題的答案，可能每位玩家都不盡相同，但在本詩人的心裡，卻一直有著這麼樣的候選人，那便是打從PC9801時期開始就一直不斷製造出新話題的LIBIDO公司。



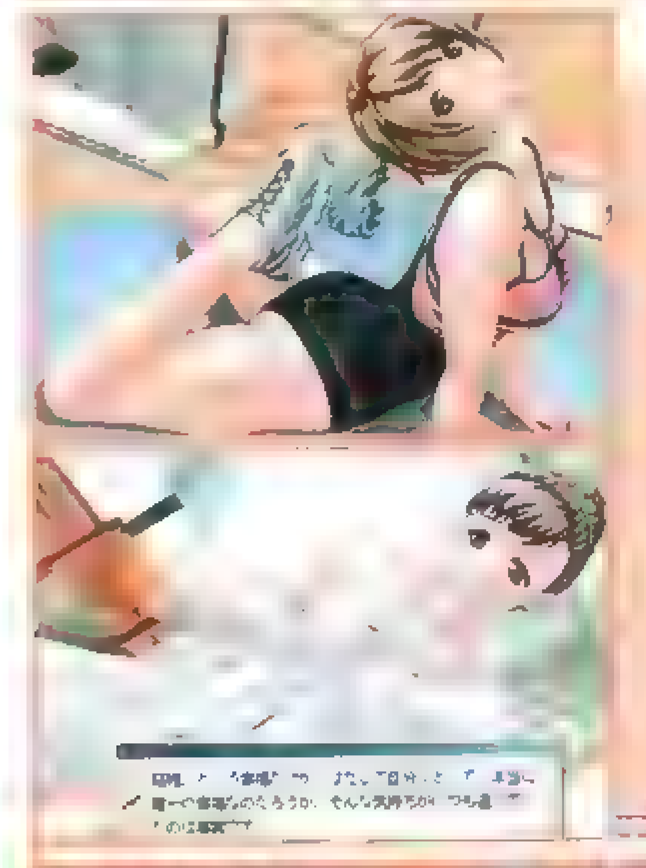
LIBIDO ●作業系統：J Win98 Me 2000 XP ●價格：￥8800 ●區別：18禁

http://www.qt-resource.co.jp/

別出心裁的雜誌廣告創意

為什麼今天本詩人的語錄中會提出這樣的問題呢？因為本文所要介紹的這部作品《monologue》，又是一則典型的LIBIDO式成功行銷手法。若是常翻閱原文雜誌的讀者就會知道，LIBIDO的廣告頁都是位於封面裏最好的位置，但唯獨對《monologue》這部作品，對媒體竟然連半點訊息都沒洩出。然細心的讀者會發現，在雜誌後面的黑白頁裡竟然也開始出現LIBIDO的廣告了，而且做得極像是地下流通的錄影帶廣告，什麼「畫質鮮明」、「地下流通劇本限定」的字眼都出來了，這樣的手法果然奏效，至少本詩人的眼光已經被它給緊緊吸引住。





簡單的玩法 豐富的設定

首先，這部作品的命名是非常有意思的，遊戲全篇由23段獨立的劇情構成，每段都有一位女主角，因此也寫下該社史無前例的23位女角。而「monologue」的讀音近似「monolog」，也就是獨角戲，這也點出了遊戲的基本結構。另一方面，「mono」在日文裡也是「物」的意思，《monologue》感覺上就像是說「物欲的型錄」，很有意思吧？

好了，接下來也該說說遊戲本身的重點了。基本上，本作可以說是完全沒有遊戲性可言，但本詩人卻覺得這也是LIBIDO創設以來最成功的一部作品，此話怎解？原來這部作品便像是電子小說，完全沒有分歧，看完就算是結束了。但這之中卻有些挺新鮮的創意，玩者在一開始就能先設定性格、背景及性別，在設定成男性視點時，劇本結束後會有一段評量問答，然後判定你是何種「性向」的人。但若設成女性時，結束後會多出一張覆眼圖片，換句話說同一段劇本，但卻可以用男女不同的視點來進行，倍增遊戲進行的樂趣。

LIBIDO一貫的精美包裝



遊戲的方式雖然簡單，甚至連安裝都不需要，但本作的CG品質還真不是蓋的，本詩人的想法是這部作品既然是要讓大家盡興，那就不必在CG收集上拐彎抹角，簡單的遊戲內容其實是可被接受的。另外還有些有趣的小設計，如馬賽克動畫和目線（眼睛上的黑線啦）的開啓關閉，甚至連粗細都可以設定，在單純之外其實還是可以感受到它的趣味與不凡。

另外就是這部作品的外包裝，本詩人已經不只一次強調過LIBIDO作品包裝的精美，但這次還是讓本詩人瞪大了眼睛。這回在封面上夾著一張透明的賽璐珞，上頭除了燙金處理的文字外，也畫上了「目線」，把賽璐珞取下則又可以看見完整的封面，只要你看過一次包準對這樣的創意難以忘懷。在國內LIBIDO的愛好支持者絕不算少，本詩人在此也推薦這部值得典藏的異類精品給所有的同好。



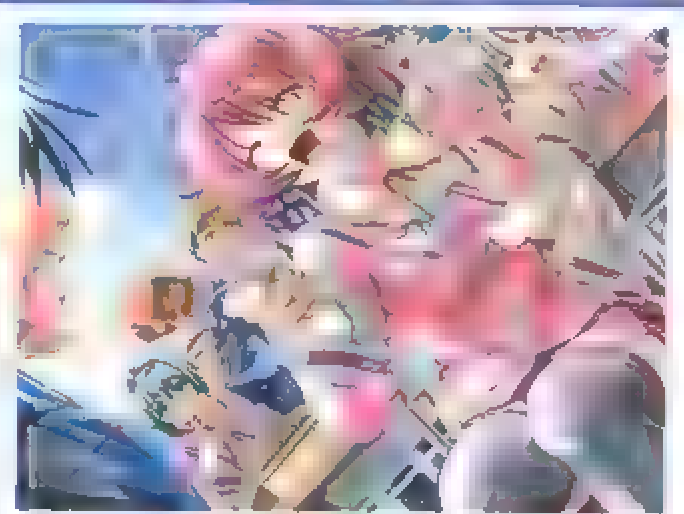
いきなりHAPPY BELL 2ハネムーン

還記得前不久曾為大家介紹過的當紅大作《いきなりHAPPY BELL》嗎？先不管你喜歡的結局是哪幾個，今天所要告訴大家的好消息是，這陣快樂的鐘聲又響回來啦！不過大家得要有心理準備的是，這並不是續集、也不是劇情追加的資料片，而是所謂的FAN DISK，講白一些，也就是拿來騙第二次錢的玩意兒啦！

●TERIOS ●作業系統：J win98/Me/2000/XP ●價格：￥4800 ●區別：18禁

http://www.terios.net/

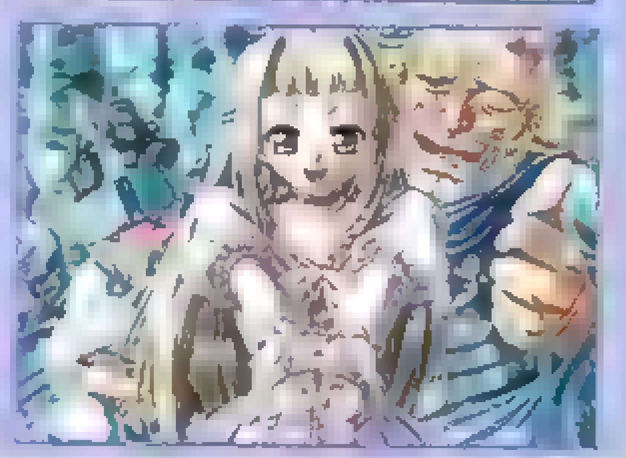
FAN DISK中的典範之作



一部作品要能騙到人家兩次錢，想當然一定是要紅到夠嗆，像本月就有另一部同樣壞心眼的作品《不要臉的月亮DvD Collection》，裡頭沒什麼新料(所以本詩人在此就沒上第二次當，呵呵)，偏偏大夥還為它搶得頭破血流，就連製作公司都沒料到它的後勢會如此強勁吧。本詩人雖然克服了CARNELIAN的心魔，但卻沒想到還是栽在橫田老師的手上—但這絕對是心甘情願的，因為所得到的代價實在太黯然、太銷魂了！篇幅有限，就讓我們來看看裡頭有些什麼好料吧！







故事的後記

緊接著是這張光碟的壓軸所在，也就是『Visual Story』的部分。顧名思義，這部分算不上遊戲，而是簡單的描述主角在娶得七位美嬌娘為妻後，各自前往新婚旅行的故事後續發展。由於這部分的原畫皆仍出自橫田守老師的手筆，因此圖像與CG的水準非常的高，光是這幾段簡單的故事，就可說讓這張光碟值回票價了。最重要的一點是，從包裝與內容各方面來看，這張光碟的定價非常合理，這大概在紀錄中也是讓本詩人最無怨無悔的一張FAN DISK了。在此也特別推介這張FAN DISK，給所有喜歡《いきなりHAPPY BELL》這部作品的玩家。

好玩的六種小遊戲





2002美國電子娛樂展全程報導

◆聖騎士 莊振宇Allen Cheng-Yu Chuang 莊瀚宇Al Han-Yu Chuang



遊戲業界的年度大事美國電子娛樂展（E3展），終於完美落幕了！為了讓國民能更仔細的了解這一次展覽的內容，索特王特別商請旅居國外的聖騎士Allen兄弟前往展覽會場，為各位國民帶來最直擊的採訪介紹，相信不少國民都在引頸期盼吧！話不多說，就請大家趕緊往下看吧!

前言

近年來全世界經濟不景氣，電腦界尤其是首當其衝，無論是硬體業或者是軟體業，無不一片慘淡。因此，筆者在前往Ｅ３之前並不認為今年的展覽會比往年的精彩。再者，筆者也認為美國九　　恐怖攻擊行動對於電腦遊戲界應當也會造成相當的衝擊。基於以上述原因，筆者從今年年初開始就對於前往Ｅ３一事感到興趣缺缺。不過，基於索特王的要求，筆者還是出發前往洛杉磯參加了展覽。







︽ 這是EA展示模擬城市四代的攤位，在展示時隨時都會有許多人擠在四周觀看。



》Ensemble Studios展示Age of Mythology的攤位也有相當別出心裁的設計。

由於筆者今年對於參加展覽一事並不很積極，因此也沒有預先登記媒體入場證。所以，一到會場之後，筆者馬上前往媒體工作室辦理媒體入場證。從那一刻開始，筆者就發現今年主辦單位舉辦展覽的方式與以往有著很大的差異。首先，在媒體註冊的程序方面，主辦單位設下了比往年更加複雜的規定。媒體工作者除了要提供公司名片以及公司所發出的證明之外，還得要出示一篇在過去六個月之內具名撰寫的遊戲相關文章。主辦單位對於「媒體」的定義在今年也變得更加的嚴謹，除了傳統的大衆媒體（例如雜誌、電視、廣播、以及報紙等等…）之外，其它的傳播媒介都不准以媒體的名義進場。也就是說，許多遊戲網站的記者，今年都得要乖乖的付款購買普通的入場證，並且無法享有許多媒體在會場上所能享受到的優待。在會場的保安方面，由於受到的九一一攻擊的影響，所有的人在進場之前都得要接受保安人員的搜身調查。包括每一個帶入會場的背包或是手提袋都會被確實的盤查。還好，會場的保安規則沒有像今年一月份的冬季消費者電子展（CES）那般嚴格，不然的話，筆者的手提電腦就休想帶入會場了。第一天展覽開始的時候，由於安檢速度相當的緩慢，所有進入會場的入口都大排長龍。要不是筆者為了搶車位提前到達會場，恐怕到了中午之前都休想能夠進入會場。第一天的安檢雖然很麻煩，不過現在美國受到恐怖攻擊的威脅，為了自身的安全還是只好多加忍耐。筆者第一天在排隊準備安檢的時候就與同行的友人提到一件有趣的事。從往年的數據看來，本次參展的人數大約會在七萬人左右。依照筆者所體驗到的安檢速度，主辦單位根本不可能在一天之內仔細的檢查每一個人。果不其然，第二天筆者到達會場之後就發現安檢放鬆了許多。筆者明明身上帶著兩、三個袋子，但是保安人員毫不檢查的就讓筆者通過。

筆者前面提到對於今年的展覽感到興趣缺缺，那是由於經濟的影響，這一年來好像都沒有推出什麼與衆不同的產品。因此，筆者認為在會場上面也不會看到什麼。結果在展覽結束之後，筆者的結論是今年的展覽真是令人出乎意料之外的精彩。每一間廠商看來好像都沒有受到景氣的影響，展出的產品都相當具可看性，與去年一年蕭條的情況迥然不同。看來至少在遊戲界方面景氣慢慢的回升了。

在與尼爾斯溝通之下，筆者決定以較為不同的方式來報導本次的E3展覽。這次的報導將會分成兩回刊登，首先筆者將會在這一期為玩家介紹本次E3展裡面最受到玩家期待的遊戲，尤於以下幾套遊戲都是今年的重點遊戲，筆者將會以大篇幅為國民們介紹。至於E3展裡面其它也相當受到注目的產品，筆者將會在下一期重點式的方式為國民們報導。



《展場外的光景。



︽ 雖然說Blizzard設立了八個展示World of Warcraft的電腦，但是看的人還是將該處擠得水洩不通。



2002年E3展最受矚目的遊戲產品

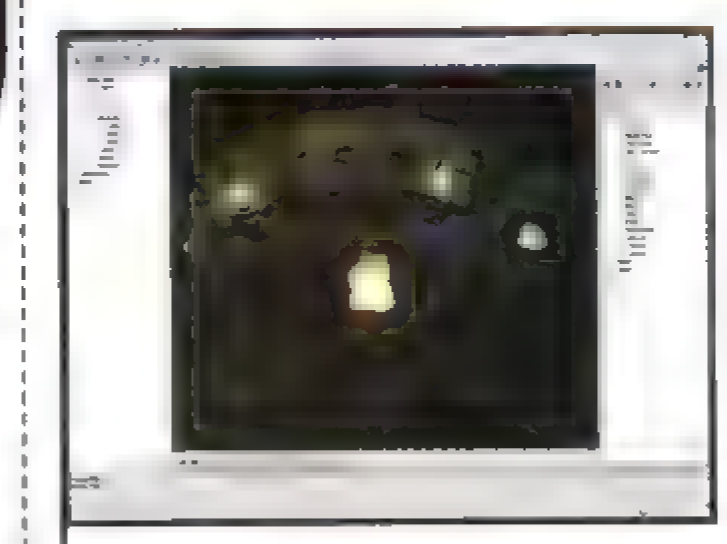
Neverwinter Nights 絕冬城之夜



相信許多電腦遊戲的玩家都曾經夢想過設計一套電腦遊戲，但是，現今的遊戲設計都是小組作業，想要一個人設計一套電腦遊戲並不是一件容易的事。即使玩家有著很大的恒心及毅力，想要設計遊戲不但要懂得程式設計，還得要對美術有著深度的瞭解。再者現今的電腦遊戲幾乎都是運用3D引擎作為遊戲介面，因此玩家還得要瞭解高深的數學以及物理。談到遊戲設計得種種先決條件，很多玩家都會打消這一個念頭。而這一次在E3會場上面Bioware公司所展出的Neverwinter Nights就是一套能夠一圓玩家遊戲設計夢的產品。Neverwinter Nights本身不但是一套電腦遊戲，它也是一套功能相當強大的遊戲設計工具。雖然運用這套產品玩家的設計將會被侷限在Bioware的遊戲引擎上面，但是在劇情方面玩家卻可以完全的自由發揮。



Neverwinter Nights本身是一套支援單機遊戲或是多人連線的產品。Bioware在Neverwinter Nights裡面提供了一個可供玩家玩約60小時的完整單機故事。在遊戲的一開始，玩家可以依照龍與地下城第三版本的規則





創造出自己的遊戲角色。玩家不僅可以從七種種族以及11種等級裡面選出自己喜歡的人物進行遊戲，還能夠自由的改變主角在遊戲裡面的模樣，除了一般的膚色、髮型、性別、身高、以及身材等等選項之外，玩家也可以依照喜好改變主角的衣物、刺青等各方面。據表示，遊戲角色的組合多達十幾億之多。

雖然遊戲中提供了單機版的故事，但是筆者認為很少有玩家是為此而購買這套遊戲的。就如同筆者前面提過，Neverwinter Nights最強大的功能，在於玩家能夠運用設計小組所提供的工具來設計屬於自己的遊戲。對許多玩家來說，這一項功能乍聽之下好像沒有什麼了不起，因為許多遊戲都有附贈任務編輯器。不過玩家得要知道，一般遊戲所附的編輯器為了能夠讓普通的玩家都能夠輕易使用，在工具的功能上都設計得相當簡陋。Neverwinter Nights所附的工具程式可不一樣，據表示，遊戲所附贈的工具程式與設計小組使用的是同一套軟體。再者，Neverwinter Nights設計小組在製造遊戲引擎時的大前題，就是為了能夠讓玩家運用引擎設計出各式各樣的冒險，因此只要是玩家可以想到的遊戲劇情，都可以運用Neverwinter Nights的工具程式來加以完成。





Bioware依照以往的慣例,並沒有在對外開放的會場上展出，而是在小房間裡面邀約媒體前往觀賞。這一次，Bioware在小房間裡面設了六部電腦，讓記者們能夠實際的上機操作，親身體驗Neverwinter Nights。筆者與其它刊物的記者們在Bioware的DM帶領之下實際的進入遊戲世界。在場的設計人員表示，他們讓記者們進行遊戲的主要目的，是為了要讓我們體驗遊戲的介面，而不是遊戲的內容。這是因為在遊戲推出之後，網路上面將會有上千個由玩家設計的冒險，每一個冒險的內容以及故事都將迥然不同，因此Bioware本身設計的故事僅僅是Neverwinter Nights其中的一小部份而已。Neverwinter Nights的引擎設計得相當精細，在操作介面方面也非常的簡便，筆者在會場只花了約五分鐘就完全的瞭解遊戲的操作方法。而遊戲精密的3D引擎能夠讓玩家完全的沉浸在遊戲世界裡面。

在展示會上面Bioware的設計人員也展出了遊戲的編輯工具，並且讓筆者實際的使用該軟體製造一個簡單的冒險。Neverwinter Nights的編輯軟體擁有相當強大的功能，它所針對的玩家是一些擁有基本程式設計背景的人，雖然說編輯工具採用的是圖形介面，初級玩家也能夠運用其設計一些簡單的冒險故事，但是如果玩家真正的想要設計一個完整的冒險，就得要運用程式設計的技巧來創造複雜且互動的遊戲故事。

運用編輯軟體，玩家首先得要決定遊戲的地圖多大。玩家可以設計一個僅僅只有一個房間的小地圖，也可以設計一個從頭到尾要走一、兩個鐘頭的地圖。遊戲中有上千種不同的物件可以讓玩家選擇放在地圖上面。一般來說，光是一個中型地圖設計就會花上玩家大約二十到三十個小時的時間。在地圖完成之後，玩家便可以設定所有物件的屬性。一般基本的屬性，如NPC的基本對話、樣子、身上的物品、以及基本的動作反應等等，都可以運用工具的圖形介面來設定。不過如果玩家想要設定更複雜的屬性或者是動作，那麼就得要用到遊戲的程式設計功能。

在完成一個冒險之後，玩家就可以將伺服器上線，並且讓其他的玩者連線進入玩家所設計的世界進行冒險。這時候，玩家扮演的角色就是DM，不但可以監視整個遊戲世界的風吹草動，還可以擁有絕對的力量。玩家可以隨時的改變任何一個玩者的屬性，也可以隨時改變世界裡面的任何一花一木。換句話說，玩家扮演的就是自己設計的遊戲世界之神。

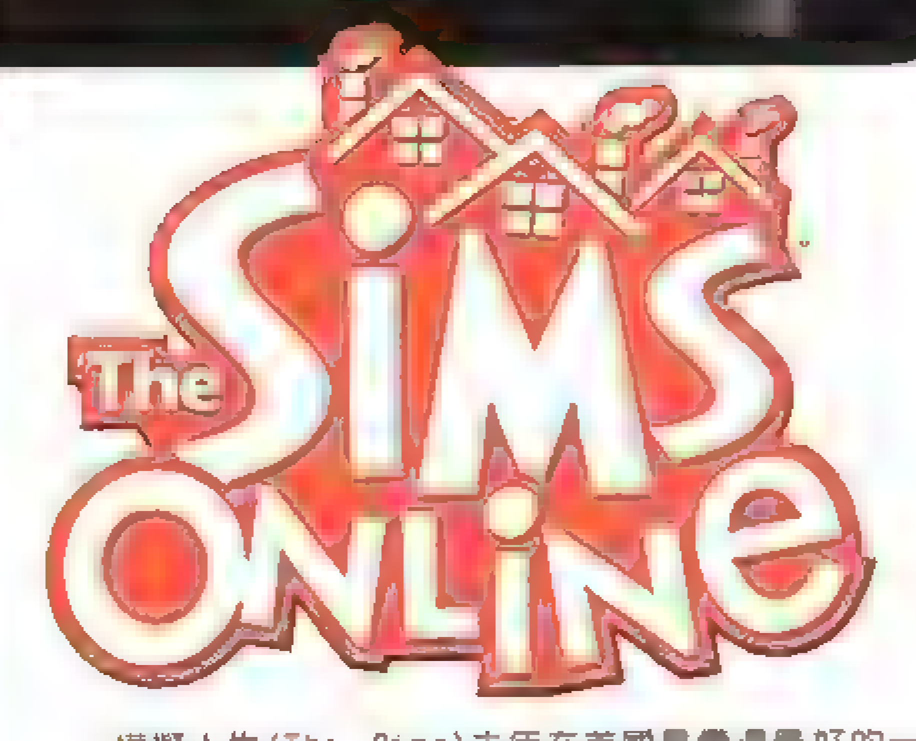
雖然遊戲還沒有推出，但是許多網路上的玩家已經開始計畫要設計什麼樣的遊戲了。甚至還有一個團體打算將兩百臺伺服器連線，設計一個超大型的遊戲世界，並且讓一千多個玩家同時進行一個大型的MMORPG遊戲。Neverwinter Nights推出之後，網路上必然會有上千個不同的冒險隨時可以讓玩家加入，由於如此，遊戲的耐玩度相當的高，值得玩家期待。





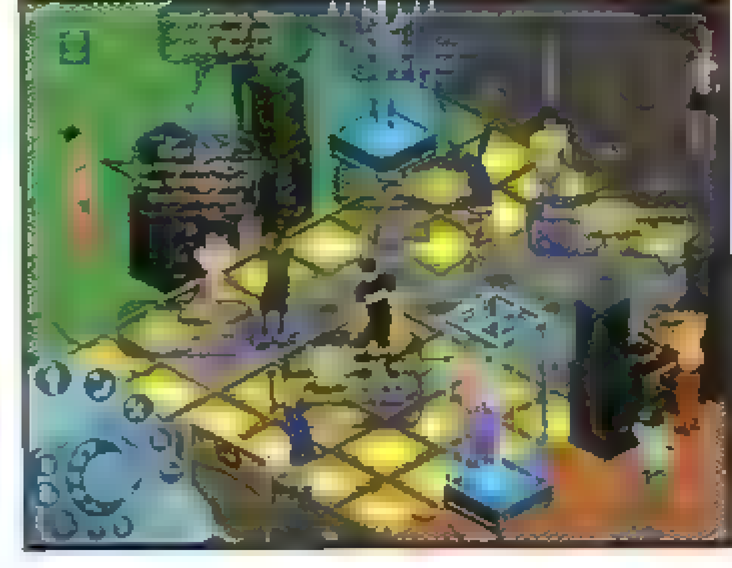


The Sims Online 模擬人生ONLINE



模擬人生(The Sims)去年在美國是賣得最好的一套遊戲，除此之外，這一套遊戲的玩家有一半都是女孩子。進攻女孩子的市場對於美國的遊戲公司來說一向是遙不可及的目標，從數年以前就有許多遊戲公司處心積慮的想要進佔這個市場，甚至也有專門為了設計針對女孩子遊戲而成立的公司(例：Her Interactive)。很可惜，除了The Sims的設計者Will Wright成功之外，其它的遊戲公司都為了達成這一個目的而付出了慘痛的代價。到底女孩子們都喜歡玩些什麼遊戲呢？雖然許多遊戲設計工作者都無法回答這一個問題，但是我們知道，The Sims這一套遊戲有著吸引女性玩家的魅力。不過男性玩家不要就因此而認為The Sims是一套女孩子玩的遊戲，不要忘記，遊戲的另一半玩家可都是男性。The Sims受到歡迎，就是因為玩家可以藉由電腦遊戲在電腦裡面以另外一個身份生活著。只可惜，遊戲裡面其他的人物都是由電腦所操作的假人。如果遊戲裡面其他的人都是由真人所操作的話，那該有多好呢？這次在會場上面展出的網路模擬人生(The Sims Online)就是這樣的一套遊戲。

The Sims Online的遊戲介面以及操作方法都與The Sims相似，但是遊戲裡面其他的人物都是由真人所控制。The Sims Online是一個虛擬的世界，在這一個世界裡面有上千上萬的人物在此居住。在The Sims Online裡面，玩家可以扮演任何一個角色，然後在網路上面擁有一個虛擬的身份。在The Sims Online裡面，玩家將可以在遊戲的世界裡面過著自己一向憧憬的生活方式。玩家可以扮演一個大受歡迎的人物，也可以扮演人見人厭的小人。只要是玩家能夠想到的，在遊戲裡面都可以做到。

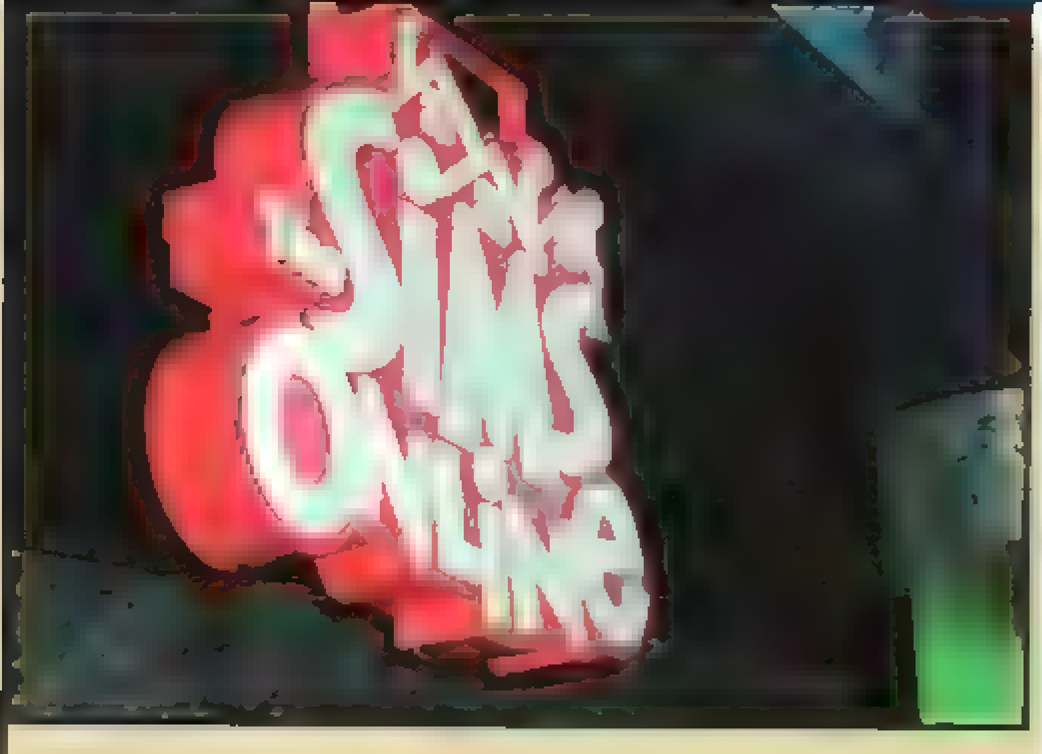


在遊戲的一開始，玩家會擁有三千元的財產。運用這三千元玩家可以購買土地，建造自己的屋子，並且購買各式各樣的家具來裝潢。所有The Sims以及The Sims的擴充包裡面出現過的物件都會出現在The Sims Online裡。據表示，遊戲裡一共有一千多種物件可以讓玩家選用。除了房子之外，玩家也可以擁有自己的生意。玩家可以擁有一個專門販賣珍奇的物品店面、開設一個獨特的club、或者是開一家餐廳。在遊戲中玩家幾乎可以從事任何的行業，只要玩家喜歡，沒有什麼是不可能的。

The Sims Online與The Sims一樣，遊戲的主角擁有各式各樣的數值。飢餓度、舒適度、個人衛生度、精神度、趣味度……..等等，而這些數值都會因為隨著玩家進行遊戲的方式而改變。在The Sims Online裡面，設計小組加入了一項新的排名系統。隨著遊戲的進行，玩家的主角在遊戲中將會有各項排名，例如，如果玩家有許多的朋友，那麼在”最受歡迎的人物”這項中的排名就會往前移動。如果玩家所擁有的地方相當的受歡迎的話，那麼在”最受歡迎的地點”這一項排名就會往前移。

由於這是一套網路遊戲，玩家之間的互動是相當重要的。The Sims Online裡面提供了許多讓玩家交流的遊戲介面。首先，玩家在遊戲之中可以與其他的玩家擁有不同等級的關係，例如朋友、情人、合夥人、室友以及夫婦等等。遊戲之中有一個人物關係圖的介面，所有與玩家有關係的其他角色都會出現在這一個網狀圖形上面。玩家可以在這一個關係圖上面按下任何一個朋友的圖片，這時該人物的關係圖就會出現在畫面上。不同的關係在介面上均是由不同的顏色相連，當然，如果玩家在遊戲中樹立了一

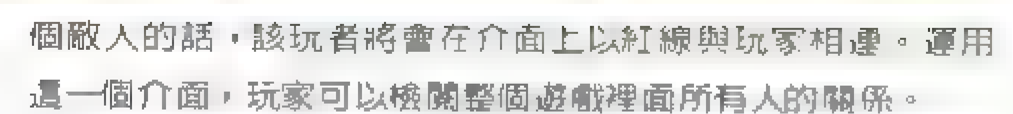






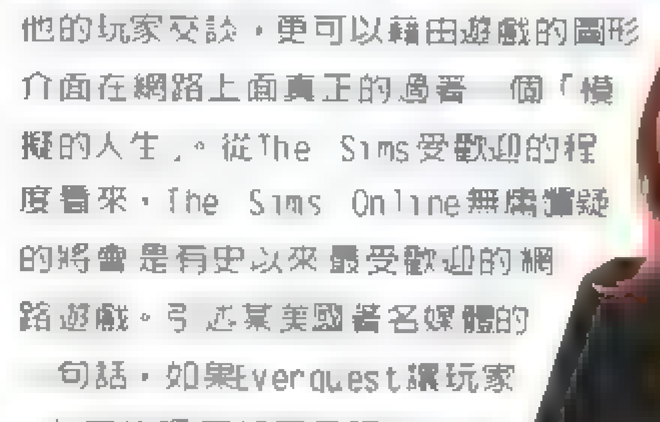


「這一套遊戲的主旨不是殺人、也不是暴力。」遊戲設計師Will Wright在E3的記者會上面表示，「這一套遊戲的主要目的是社交。」沒錯，The Sims Online的主要目的就是玩家之間的社交。這一套遊戲讓原本乏善可陳的網路聊天室帶上了更高的境界，玩家不但可以運用文字與其他的玩家交談，更可以藉由遊戲的圖形介面在網路上面真正的過著一個「模擬的人生」。從The Sims受歡迎的程度看來，The Sims Online無庸置疑的將會是有史以來最受歡迎的網路遊戲。引述某美國著名媒體的一句話，如果Everquest讓玩家上癮的程度如同巧克力的話，那麼The Sims Online讓玩家上癮的程度則是有如同古柯鹼那般！

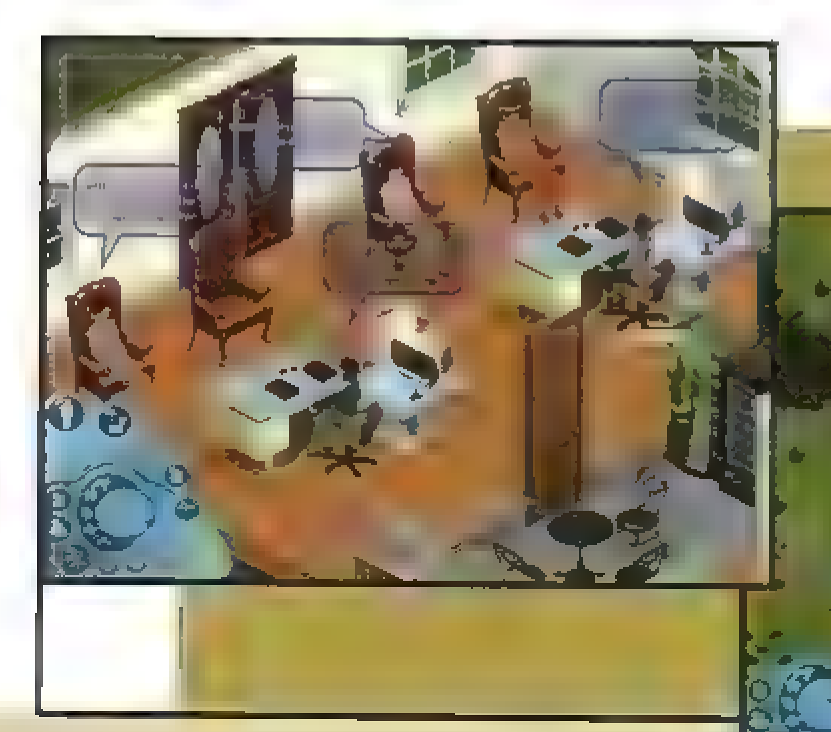


個敵人的話，該玩者將會在介面上以紅線與玩家相連。運用這一個介面，玩家可以檢閱整個遊戲裡面所有人的關係。

The Sims Online也加入了可以與其他玩家遠端對話的方法。如果一個玩者正在線上，玩家可以運用一個類似ICQ的介面與其談話，但是如果該玩者不在線上的話，那麼對話介面就會變成一個類似電子郵件的介面，讓玩家留言給該玩者。如果該玩者與玩家的角色正好都在同一個畫面上的話，那麼雙方的對話都會以漫畫式的泡泡出現在畫面上。



The Sims Online人物可以進行上百種的動作。例如，玩家可以要求與另一個玩者親吻。如果對方接受這一個動作，那麼玩家就可以看到兩個角色在畫面上面進行熱吻的動作。從按摩、打架，到跳舞、打球，上百種動作裡面的每一樣都會影響玩家的各項數值。The Sims Online的設計小組在人物的3D動作模組上下了很大的功夫，因此玩家選擇的每一樣動作在畫面上都會由3D人物一五一十的表演出來，相當的有趣。

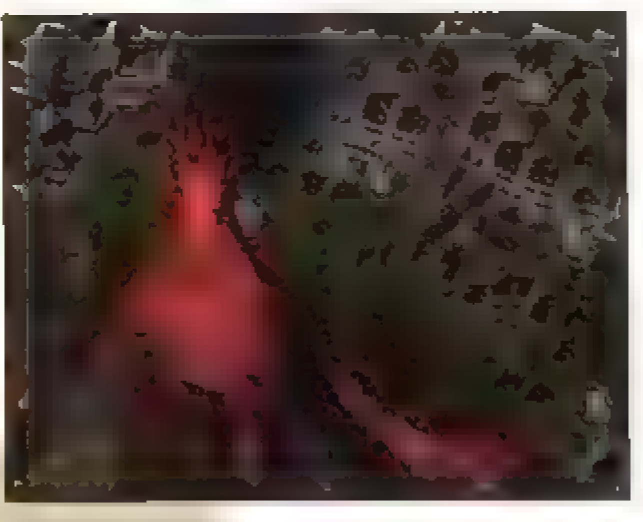






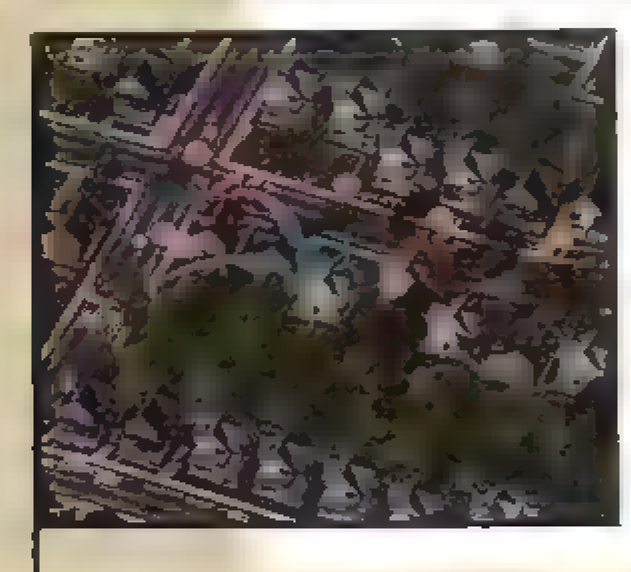
SimCity4 模擬城市4

SIMCITY 4



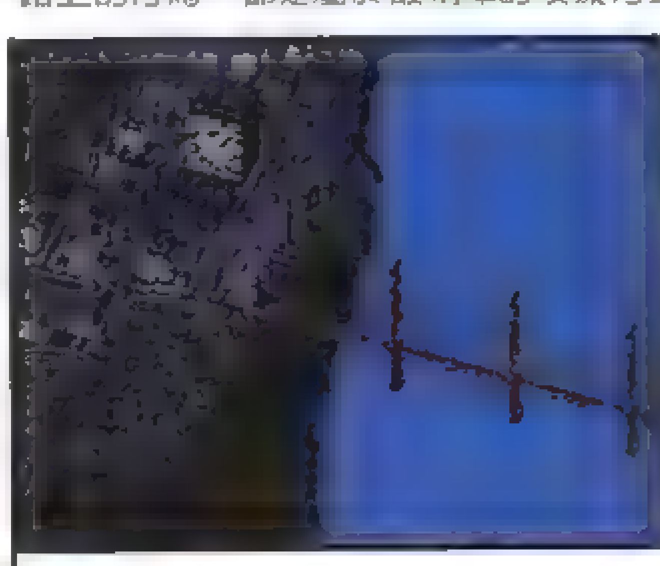
The Sims設計人Will Wright這一次今年受人矚目的遊戲除了The Sims Online之外，在會場上面另一套展出的「模擬城市4」也是眾人的焦點之一。想當初Maxis Games就是靠Will Wright這一套模擬城市系列遊戲，成功的從一間玩具公司轉型為電腦遊戲公司。自從模擬城市 2000以及模擬城市3000的擴充片推出之後，Maxis好一陣子都沒有推出一套革命性的模擬城市系列產品。不過，Maxis還沒不負眾望，在會場上面展出模擬城市4。模擬城市4是一套從頭重新製作的遊戲，換句話說，模擬城市4無論是在圖形引擎、操作介面、甚至是模擬公式計算程式等方面都是全新的作品。

當筆者在E3的攤位上第一眼看到這一套遊戲時，就被其畫面深深的吸引注。模擬城市4代採用的是結合3D及2D引擎的繪圖方式。所有模擬城市4代的地形採用的是3D繪圖，而建築、車輛以及人物則是使用2D圖塊所繪。模擬城市4代的主席設計師Will Wright表示，運用這一種方法，玩家可以看到自然起伏的地形，同時也能夠看到相當細膩的遊戲建築。在模擬城市4代裡面，還有許多的自然災難，例如地震、海嘯、龍捲風以及火山爆發等等，都會改變地形的起伏，因此運用3D引擎來繪製模擬城市4代的地面是再適合也不過了。

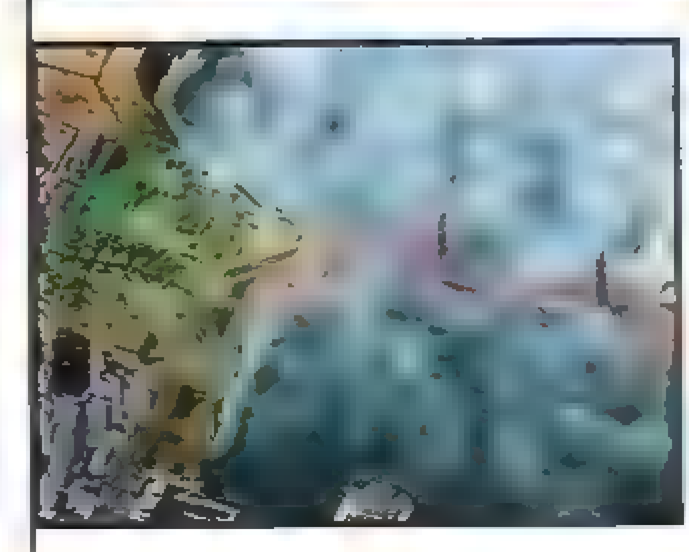


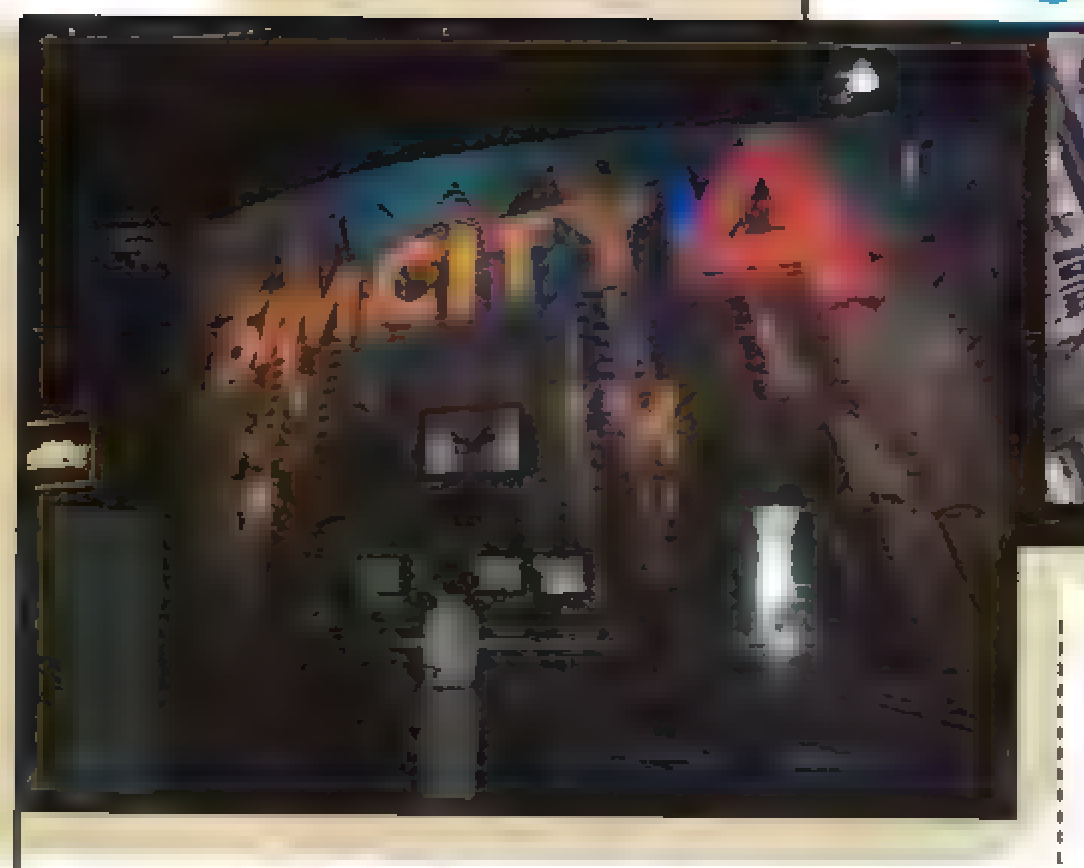
模擬城市4代與前作最大的不同，就是遊戲程式推算模擬公式的方法。在以前由於電腦處理器的速度不夠，記憶體又少，因此程式無法夠採用微型模擬(Micro-simulation)的方式。在以往的模擬城市遊戲裡，程式將玩家所建造的城市分為數個區域，而所有在同一個區域裡面的建築都擁有相當的數值。就因這一個現象，舊版的模擬城市裡面只要玩家改變一個地區的管理方針，效果馬上就會顯著的影響整個區域。這種推算方法雖然對一套電腦遊戲來說已然足夠，但是是否能夠真正的「模擬城市」呢？筆者認為是不太可能的。

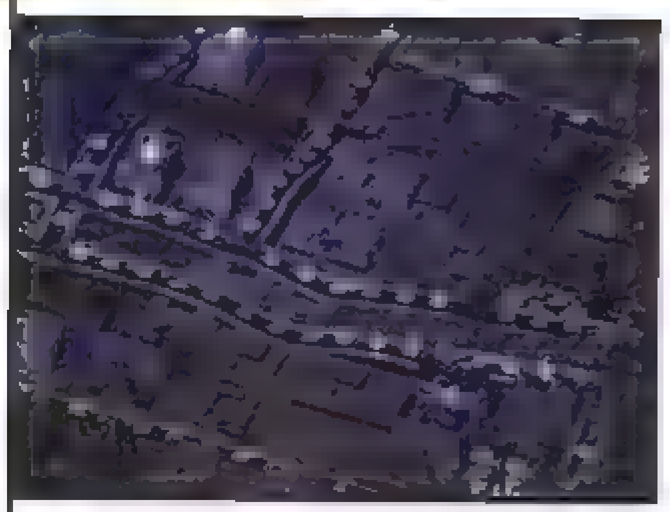
近年來政府機關無論是規劃一個新的城市或者是設計交通系統，都會藉助電腦模擬來輔助設計。以交通系統來說，決策者只要將道路規劃以及交通號誌的程序輸入，然後再輸入一天每一時段的車流量歷史數據，那麼電腦就會跟據這些資料，以亂數產生大量的車子。這一些「虛擬」車輛每一部都會有亂數產生的出發點、目的地等資料。接著，電腦就會讓這一些車輛在路上行走。每一部車輛在移動時都會盡量模擬真實駕駛的行為。當這一個模擬系統執行了數千次之後，決策者就可以根據模擬的結果來調整原本的道路規劃。如果有一段路老是塞車，那麼在建造道路之前，我們就已經知道那一段路應該要寬一些。如果有十字路口老是塞住，那麼燈號的程序就得要改變。這一類的模擬系統就叫做微型模擬，因為程式模擬每一部車在路上的行為，都是屬於最精準的模擬方式。這一類的系統都相當的準確，在國外就讀城市規劃(Urban Planning)的學生都會學習有關這一類的模擬程式。筆者有一個朋友在離開資策會之前，就是在幫他們設計交通模擬的軟體。說了這麼多，筆者的目的就是要告訴玩家們模擬城市4代運用的就是這一種微型模擬的程序。



根據設計人員表示，模擬城市4代裡面的每一個人物都是一個獨立的Sim，也就是模擬人生裡面的人物。這一些人物







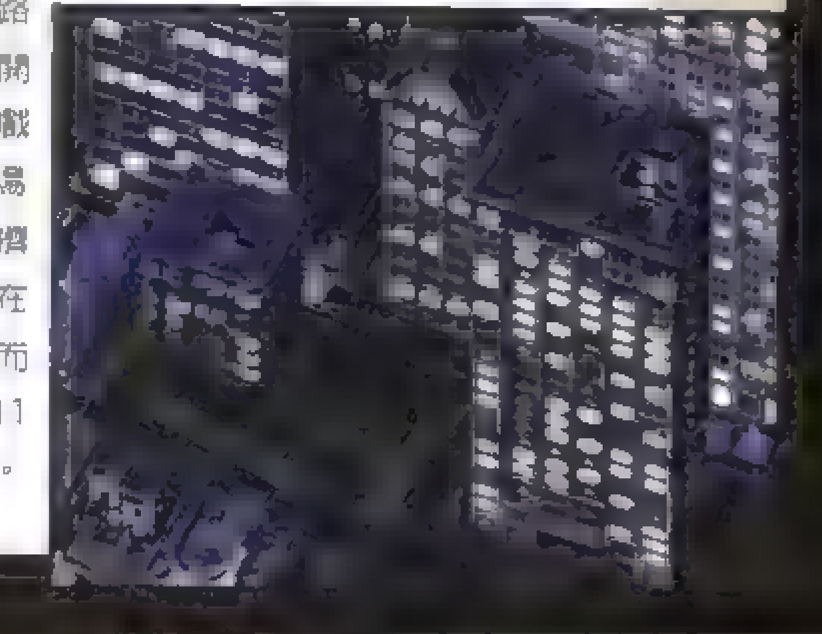
會住在玩家規劃的都市裡面，與他們的四周產生互動。也就是說，模擬城市4代的遊戲進行方式再也不像以往一樣僅僅是遊戲數值上的變化而已。在模擬城市4代中，遊戲可以說是牽一髮而動全身。舉例來說，在前作裡，如果玩家想要降低一個地區的犯罪率，只要建造一個警局，該區的犯罪率就會減1%。但是在模擬城市4代裡面，犯罪率除了與警員的人數有關之外，該區的教育程度以及住戶的經濟能力也會影響犯罪率的高低。

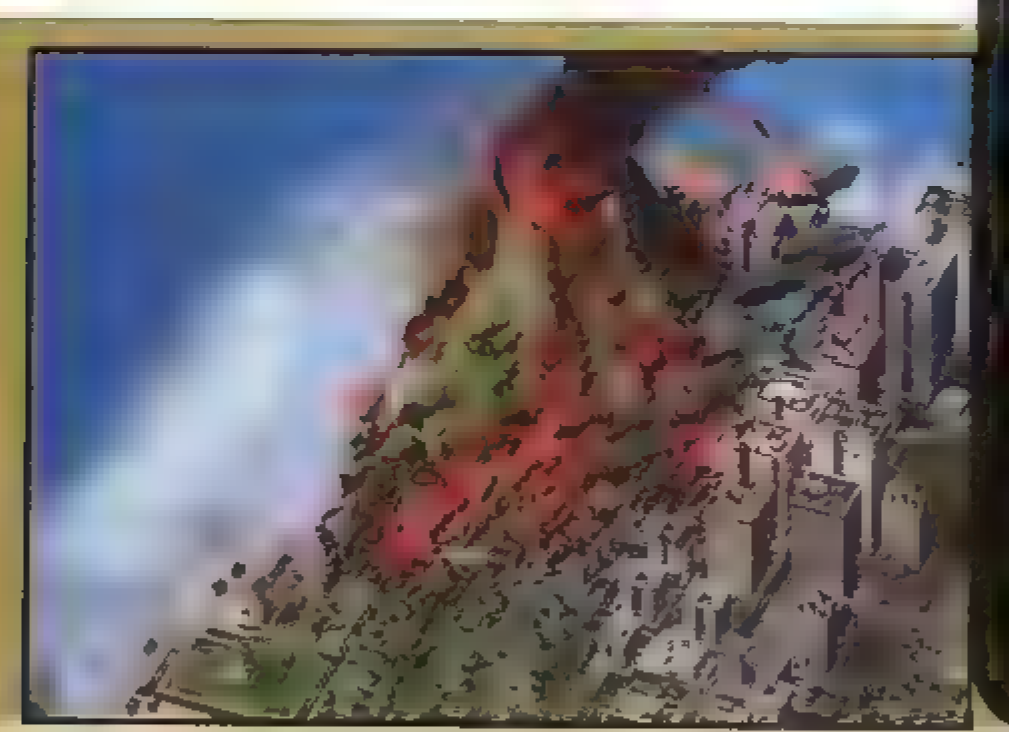
既然談到了模擬人生，筆者就順道一提，如果玩家有玩模擬人生的話，模擬城市4代提供了一項功能，可以讓玩家將模擬人生裡面的人物叫到模擬城市4代裡面。雖然在模擬城市4代裡面玩家不能夠操作該人物的一舉一動，但是玩家卻可以與他談話。從交談之中，玩家可以藉此而得知在城市裡面發生了一些什麼事。就如同施政簡報一樣，玩家可以藉由與Sim交談而得知應該怎樣改變施政方針。

模擬城市4代玩起來的感覺，就好像神在鳥瞰一個真正的城市一樣。在會場上面設計人員展示了一個模擬舊金山的關卡，除了地形完全表現出了舊金山陡峭的山坡之外，連金門大橋以及舊金山特有的晨霧，都逼真的顯示在畫面上。而模擬城市4代的微型模擬程序，更是在這一個關卡裡面可以看得出來。早上所有的人都開車經過海灣大橋往城市裡去上班，整個塞車的情況讓筆者想起了前往舊金山的塞車惡夢。而黃昏到來時，所有的車都塞在海灣大橋的另一個方向，直到晚上時所有的車燈更是將城市點綴得五彩繽紛。

模擬城市4代與前作還有一點不同的地方，就是遊戲會自動建造小型的巷道。由於遊戲採用的是微型模擬，因此所有的建築都得要有道路相通。在遊戲裡面主要的道路得要由玩家來建造，但是只要玩家每建一幢房子，遊戲就會自動在其四周鋪下巷道，這樣一來玩家可以省下不少的時間來管理遊戲的其他方面。

模擬城市4代，是一套喜歡這一系列遊戲的玩家一直以來所期待的作品。在網路上已經有許多的網站開始在密切注意這套遊戲的動向，而在E3的會場展示的攤位更是隨時擠滿著人圍觀。從筆者在會場上看到的展示而論，看來設計人Will Wright還是寶刀未老。





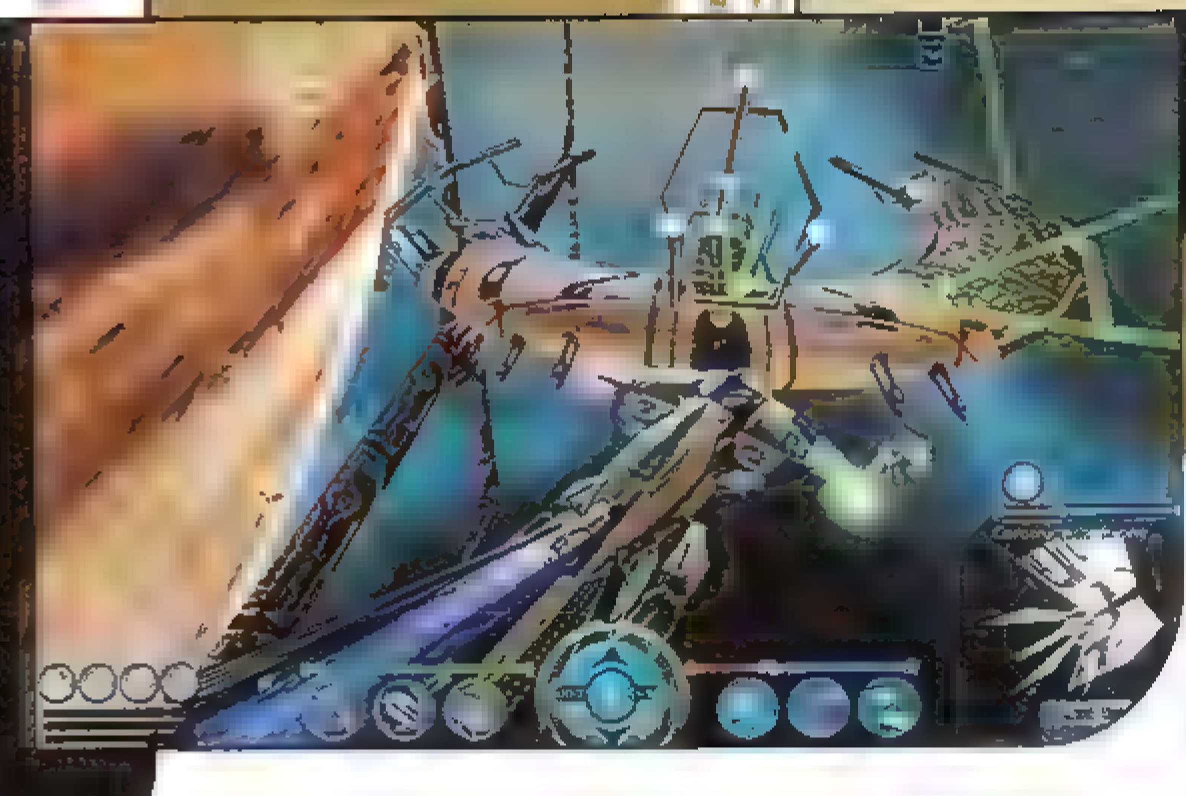








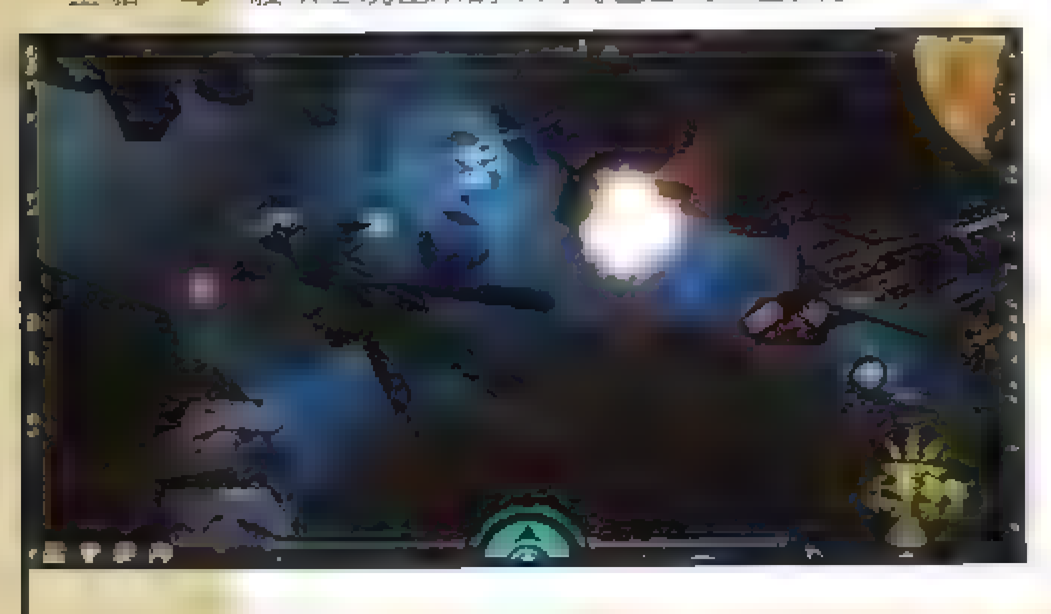
Earth and Beyond



網路遊戲就如同筆者前面提到的，是今年E3展的主題，每一間軟體公司都爭相的推出網路遊戲，Electronic Arts更是一次展出兩套網路遊戲。除了前面介紹的The Sims Online之外，EA旗下的Westwood Studios也展出了這一套名為Earth and Beyond的網路遊戲。Earth and Beyond是一套以宇宙作為背景的網路遊戲，根據在場的展示人員表示，他們之所以以宇宙作為背景，是因為設計小組可以不受限制的自由發揮。

為了能夠讓宇宙裡面擁有五花八門的人物，Earth and Beyond的角色系統非常的複雜。首先玩家在遊戲中雖然只能夠扮演人類的角色，但是遊戲的背景設定是三百年以後，因此光是人類就有三種不同的種族，分居在宇宙三個不同的地方。雖然每一個種族在遊戲一開始的時候，都有預設的能力以及職業，例如Jenquai是科學家及探險家、Terran是談判家及商人，而Progen就是戰士。不過這並不是硬性的規定，玩家在遊戲裡面可以朝著任何一個方向發展。

也就是說，遊戲裡面的三個種族再加上三種不同的職業，相乘的結果在遊戲裡面一共有九種不同的人物等級。在Earth and Beyond裡面，職業以及種族所造成的九種等級裡面，都各有其不同的太空船設計。說到遊戲的太空船，筆者就不得不提一下一件有趣的事。Earth and Beyond裡面的太空船都是由Doug Chiang所設計。說到Doug Chiang這號人物，或許大部份的玩家都不認識，但在電影星際大戰首部曲以及二部曲裡面，所有的太空船可都是由Doug Chiang所設計。因此，玩家們可以想像，在Earth and Beyond裡面的太空船，每一艘所呈現出來的不同特色會有多豐富了。





Jenquai

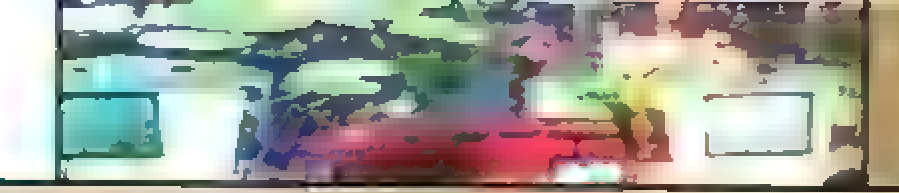
人類早期移民木星及土星的後代子孫，大部份都是優良的科學家以及探險家。由於他們大部份都是在太空裡面生長的，因此對於居住在地面上並不習慣。由於他們對於自己的血統相當的驕傲，因此在行為舉止上也相當的有紀律。在科技方面，他們是運用隱形科技以及運用能源的高手。由於長期在太空居住，在體能方面相當的虛弱，駕駛的太空船在防禦方面也有待加強。在武器方面，他們喜歡使用光束類的武器。這一個種族的特別能力包括隱形、空間折疊、以及粒子防護罩等等…。

Terran

以地球為家，是純種的地球子孫。這一些人在宇宙裡面是談判方面的高手。由於地球一直以來便是以商業為星球的活動中心，因此地球人也都是商業方面的高手。在遊戲裡面，星系以及星球之間的商業道路就是由這一群人所控制。在科技方面，他們是引擎以及電腦等方面的專家，因此在遊戲裡面擁有速度最快的船隻。在武器方面，他們最喜愛的便是魚雷類型的武器。在遊戲中他們特別的能力包括電腦侵入〔駭客能力〕以及結交盟友…等等能力。

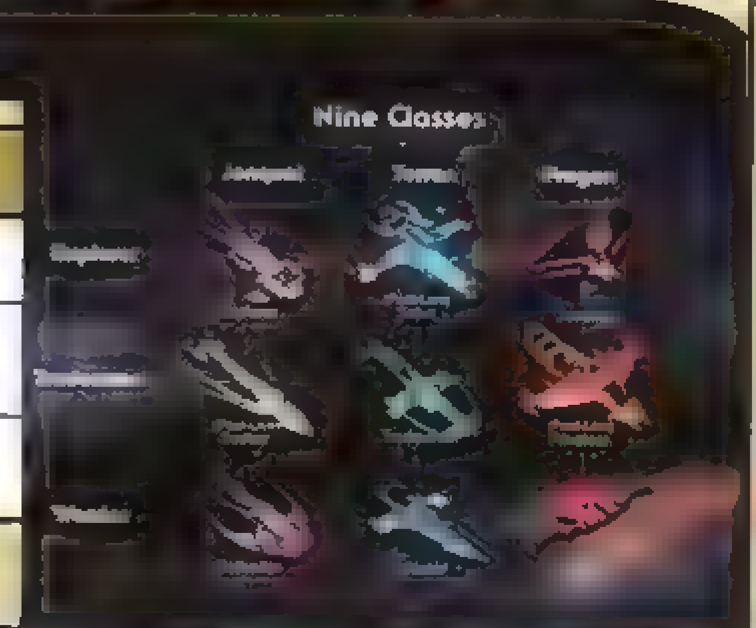
Progen

是第一代前往火星殖民地的後代子孫。在戰鬥方面算是一等一的高手。由於他們大部份的人都是戰士，因此在出生之前每一個人都接受了基因改造以期能夠在戰鬥時取得絕對的優勢。這個種族裡面擁有很重的階級觀念，因此每一個人在這一個團體裡面都有各自所扮演的角色。除了在身體方面比其他種族都要強大之外，在太空船方面他們也擁有防護罩以及裝甲最為強大的船隻。在武器方面，他們喜好運用投擲類的武器。最後，在特別能力方面，他們擁有反射防護罩、操控引力、以及瘋狂戰鬥模式等能力。



Earth and Beyond裡面的九種等級

	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	探險家（Explorer）	巡邏者（Scout）	哨兵（Sentinel）
[illegible]	尋覓者（Seeker）	商人（Tradesman）	私掠者（Privateer）
[illegible]	保衛者（Defender）	捍衛者（Enforcer）	戰士（Warrior）







就如同遊戲裡面的三種職業一樣，在Earth and Beyond裡面玩家想要升級的話，也有三種不同的方法，分別是透過探險、交易以及戰鬥。玩家只要在遊戲之中達成了探險、交易及戰鬥裡面的任何一個目標，經驗值以及相關的數值就會跟著增加。在探險方面，玩家只要到達宇宙裡面尚未去過的星系，或者是到星球表面探險，均能夠得到與探險相關的經驗值。除了真正探險的地區之外，玩家也能夠經由帶領其他玩家到他們無法到達的地方、向其他玩家預警危險的地區、或者是找尋稀有的礦物等，增加探險方面的經驗值。在商業方面，增加經驗的方法有以下幾種 研發新的礦物提煉方法、製造新的商品、在星系之間載貨、將稀有物品或者是原料賣給其他玩家、進行商品的貿易活動等等，都能夠增加玩家的經驗值。而在戰鬥方面，玩家可以在與敵人戰鬥、與外星人戰鬥並且搶走一些新的物品或是科技、保衛人類擁有的星球、打倒星際海盜、保護其他的商隊等等…增加在戰鬥方面的經驗。

由上述的方法可見Earth and Beyond有許多不同的玩法，是一套相當複雜的網路遊戲。除了自己本身的升級之外，在遊戲中與其他玩家合作也是一個相當重要的課題。為了要鼓勵不同型態的玩者互相結隊在遊戲中合作，遊戲設計小組特地加入了許多特別的能力，要在結隊模式底下才會出現。

在圖形引擎方面，Earth and Beyond為了要提供玩家一個大型的網路世界，設計小組特別的設計了三種不同的圖形引擎。大部份的時間玩家都會駕駛著太空船在宇宙裡面飛行，遊戲的範圍相當的大，光是星系就有近百多個。在探險時，玩家可以慢慢的在星系之間飛行，如果不想浪費時間的話，玩家也可以運用超光速在星系之間移動。每一個星系裡面都有許多的星球，而大多數的星球都可以讓玩家進入大氣層探險。當玩家的太空船進入一個星球時，遊戲的圖形引擎就會切換到類似飛機模擬遊戲的那一種介面。這個時候，玩家就可自由在星球上面飛行。當然，如果玩家想要登陸的話，也能夠在幾個特定的星球或者是太空站上面登陸。這時，遊戲又會切換成類似Everquest那一種介面。在遊戲推出的時候，只有一部份的星球可以讓玩家登陸，但是，隨著遊戲的會員越來越多，設計小組將會加入更多的區域可以讓玩家探險。

Earth and Beyond是前所未見的網路遊戲模式，而從E3展覽的版本看來，遊戲的世界確實是相當的大。許多的網路遊戲都有一個共通的缺點，就是遊戲除了「練功」之外，就沒有什麼其他可以做的事了。Earth and Beyond設計小組為了避免這樣的缺失，特別加入了許多在遊戲之中可以進行的任務，雖然最終的目的還是升級，但是過程卻迥然不同。Earth and Beyond是一套另類的網路遊戲，而Westwood Studios的商標更代表著高品質的產品，這是一套玩家們不可錯過的產品。

Command & Conquer:Generals 終極動員令：最高統帥

終極動員令(Command & Conquer) 系列產品一向是即時戰略遊戲(RTS)玩家的最愛，可是本系列遊戲從最早的一套遊戲一直到去年推出的紅色警戒二代(Red Alert 2)以來，在遊戲引擎以及圖形介面這兩方面都沒有什麼革命性的改變。一直以來，遊戲的畫面都是以2D顯示為主，雖然許多其它廠商的即時戰略遊戲都紛紛的轉變為3D介面，但是唯有終極動員令遲遲不肯轉成3D介面。好不容易，這一次在E3展覽上面展出的Command & Conquer: Generals終於以3D的型態出現了。EA的EA Pacific工作室經理Mark Skaggs表示，即時戰略遊戲系列的最終主旨，就是能夠將戰場真實的呈現在玩家的眼前，這意味著遊戲引擎必須要擁有能夠在畫面上同時顯示大量軍隊，卻不會讓遊戲慢下來的能力。Mark認為3D顯示的科技一直到現在才完全的成熟，這也是為什麼EA一直等到現在才決定將動員終極令系列帶入3D的世界。

在E3中，Command & Conquer: Generals是在小房間裡面展出。為了要展示Generals驚人的3D引擎以及遊戲本身的深度，工作小組設計了一個特別的任務在會場上展出。聯合國的軍隊正在往Kazakhstan的路上前進，目的是要在當地進行和平會談，車隊旁有一群輕型火力的吉普車護送，整個車隊正往市中心前進。這時，出隊前方出現了兩部來路不明的車子，對著出隊迎面衝來，並且與帶頭護送的車子相撞並且造成了相當大的爆炸。雖然任務一開始的過場情節看起來感覺如同電影一般，但是整個片段卻都是由遊戲本身的引擎所繪製。



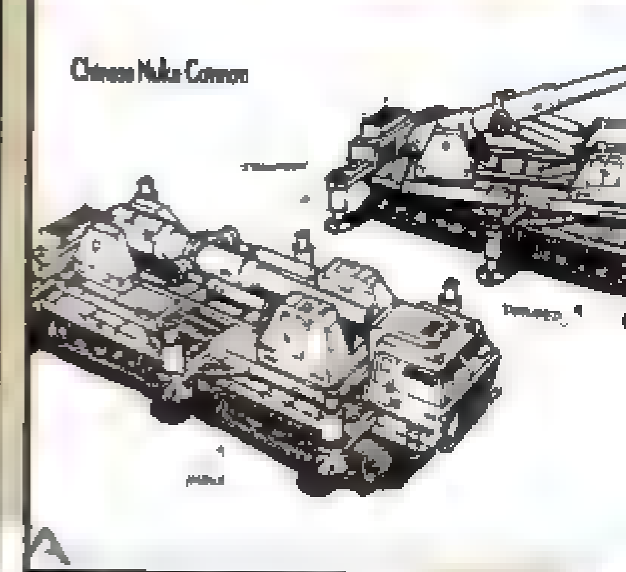
雖然車隊馬上逃走，但是後有追兵，因此繼續的遭到攻擊。這時聯軍的轟炸機出現支援，運用空襲的方式將大部份後方的追兵殲滅。剩下的漏網之魚看到情況不妙，便調頭撤退。聯軍的地面單位趁勝追擊，最後將剩餘的敵軍全部包圍，並且與以殲滅。Generals的圖形引擎非常的令人吃驚，無論是攝影機的視角或者是遊戲中的粒子爆炸效果都相當的真實，因此過場情節看起來就猶如正在觀賞一部戰爭電影一般。E3展示的開場情節到此為止，Mark Skaggs開始進行遊戲。由於遊戲的過場情節也是由遊戲的引擎繪製，因此從過場情節轉變到遊戲本身的過程相當的圓順，完全沒有[illegible]。

本來在E3展覽上筆者就已經認為Generals是一套非常有潛力的遊戲，但是在E3展覽結束後的隔天，筆者訪問EA Pacific工作室，對這一套遊戲有了更深的認識之後，才發現筆者在E3所看到的只不過是冰山一角而已。事實上，Generals還有許多其它令人吃驚的功能以及特色，雖然這是EA Pacific自從脫出Westwood Studios之後所設計的第一套遊戲，但是它承繼Command & Conquer優良傳統之名的資格卻是有過之而無不及的。

設計一個好玩的遊戲，並不是只要將遊戲設計得極盡真實就可以了，究竟遊戲所提供的是一個虛擬的世界。因此，Mark表示為了要讓General更好玩，設計小組必須要適當的在真實以及虛構的成份之間做一個取捨。例如，真正的核彈得要約十數個小時，將燃料加滿之後才能發射，而在遊戲之中玩家那有時間可以等個十數個小時，因此設計小組得將時間縮短為數分鐘。還有，據Mark Skaggs表示，在遊戲設計初期時，設計小組都盡量的依照真實世界裡的軍備來設計遊戲中的部隊，但是這樣一來遊戲並不好玩，再者各方面也無法取得平衡。因此設計小組毅然的放棄了這方面的真實度，將遊戲裡的軍隊改為創造出來的幻想部隊。如此一來，不但遊戲玩起來更有趣，在遊戲裡各方面也能夠取得平衡。







在遊戲內容方面，設計小組真的是下了很大的苦心。在參觀EA Pacific工作室時，Mark展示了更多遊戲的特色。例如，設計小組在火燄的燃燒方面花了許多的時間。當一個建築著火之後，火燄會在一段時間之內消失，但是如果森林著火的話，那麼火燄便會向整個森林蔓延。這時，如果有任何的人員躲在森林裡面的話，也會被火燄焚燒殆盡。在遊戲之中，玩家也可以運用車輛來衝撞建築或者撞死人員。談到人員，在遊戲中，如果一個士兵受傷的話，他的行動力將會減低，玩家也可以看到該士兵在畫面上以一跛一跛的方式走路。

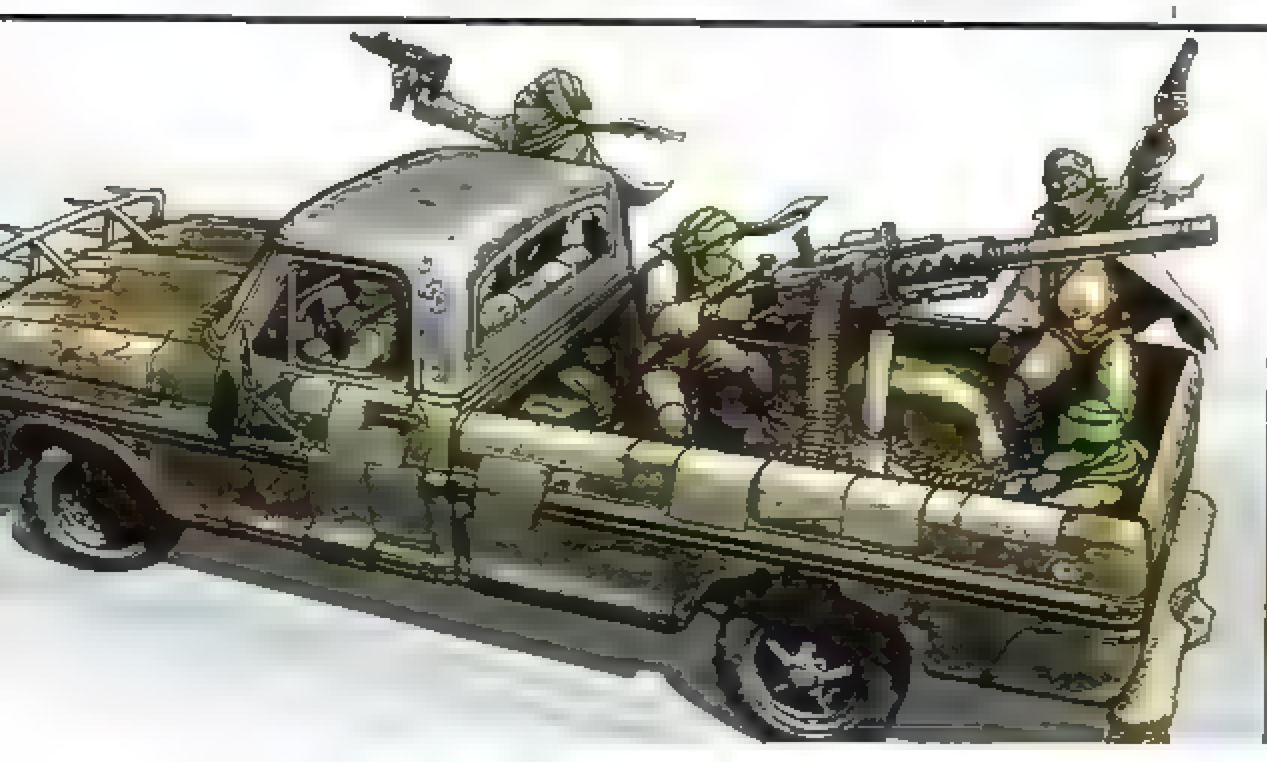
Generals的引擎不但可以顯示出高解像的人物以及車輛，而且也可以在畫面上同時的顯示數百個物件而不會影響遊戲的速度。Mark Skaggs表示，Generals是一個軍事模擬遊戲，所謂的戰爭有時候是雙方的總決戰，因此Generals的引擎也能夠同時在畫面上顯示上百個物件。Mark展示了一個總決戰的地圖，在畫面上有著數百架的坦克、直昇機、步兵以及吉普車，當雙方進行總決戰時，整個慘烈的即時演出，真是讓人觸目驚心。當筆者問到如果畫面上的單位多到系統無法承受的時候又如何呢？Mark表示，如果畫面速度開始變慢時，遊戲程式會自動的將一些無關緊要的效果一 [illegible]。例如，爆炸、灰塵、碎片以及火燄等等效果，都是會用掉許多系統資源的效果。當戰鬥達到緊張之時，玩家的首要是能夠看到所有單位的位置，而不是視覺的效果，因此當遊戲速度慢下來的時候，設計小組就會有所取捨。不過，在Mark展示總決戰的時候，即使是畫面上有近一百多個車輛，遊戲的速度還是沒有慢下來，引擎強大之處由此可見。

C&C系列一向擁有相當精采的故事以及背景設定，Generals當然也不例外。筆者參觀EA Pacific的工作室時，Generals的首席設計師向筆者介紹了Generals的設計哲學。在Generals的世界裡面，一共有三方陣營，分別是美軍、中國解放軍、以及環球解放軍。美軍在遊戲中扮演的是主持世界公理的陣營(大美國主義又出現了！)，中國解放軍則扮演的是非正非邪角色，最後，環球解放軍則是恐怖分子。工作人員在設定每一方的武器以及軍備時，都得嚴格的遵守設計主旨。

在多人連線遊戲方面，Generals的設計小組為了要讓玩家能夠享有更棒的體驗，特地到海外考察。Mark Skaggs表示，由於亞洲的玩家與美國的玩家在連線的玩法上有著相當大的差異，因此為了要瞭解亞洲玩家的玩法，設計小組特地到韓國的網咖實際觀察亞洲玩家在玩多人連線的實戰狀況。當筆者請Mark在這方面舉個例子時，Mark提到亞洲的玩家玩遊戲的時候慣用熱鍵，而美國的玩家比較喜歡只用滑[illegible]。Mark表示，當他與網咖裡面的玩家交換意見時，韓國的玩家告訴他運用熱鍵就好像在彈鋼琴一樣，只要熟悉之後就能夠更圓滑、更快速的操作遊戲。Generals的多人連線遊戲將會以國際玩家為設計焦點，讓亞洲的玩家相信能夠更加的享受連線模式。

Generals也會提供任務編輯器，這一個編輯器與設計小組使用的一模一樣。Generals的任務編輯器在使用上相當的容易，而且玩家並不需要擁有程式設計的背景。遊戲的首席關卡設計師表示他並不會寫程式，因此任何玩家都可以輕易使用。E3上面展覽的關卡也是運用編輯器，僅花了兩天就做好了。

前幾年出了很多很爛的即時戰鬥遊戲，因此許多玩家對這一類型的遊戲都失去了信心(例如：到現在還有許多人都還在玩 、四年前出的星海爭霸)。在筆者實地的看過了終極動員令之General之後，對它深感信心，相信它將會是 套取代星海爭霸，讓終極動員令再一次的成為即時戰略類遊戲的代表。





Star War Galaxies 星際大戰ONLINE

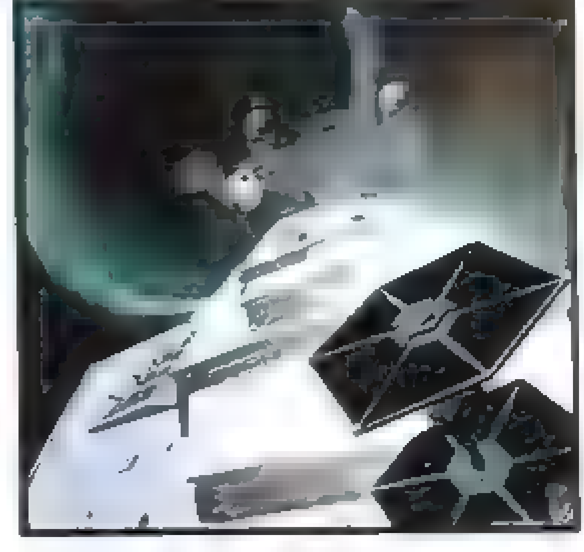


網路遊戲又再來一套，這一次連LucasArts也要參一腳。不過這一套遊戲值得玩家們注意，是因為星際大戰系列經過電影二十幾年來的發展，在故事內容以及背景上已經完全的成熟。無論是人種的設計、人物之間的關係以及故事的舞臺等方面，都已經將讓許多玩家耳熟能詳了。再說，星際大戰的創造者喬治・盧卡斯(George Lucas)對於星際大戰系列一向相當的保護，他對於數位產品（如電影及電腦遊戲等等…）的品質也一向非常的看重，如果一個產品不能夠提供使用者最高級的享受的話，那他寧可虧錢也不會讓該產品上市。只要憑上述的幾個原因，不用實地的看到遊戲，我們就應該可以確定Star Wars Galaxies是一套出衆的網路遊戲。

雖然許多參加E3的玩家最想在會場上面看到的就是Star wars Galaxies，只可惜LucasArts一如往常一樣，攤位並不是開放式的，而是在小房間裡面，僅讓遊戲記者以及代理商參觀。雖然說目前這一套遊戲還在初步的設計階段，但是在圖形引擎方面已經相當的成熟。在會場上面看到的版本已然能夠以相當高的畫質，將星際大戰系列裡面一些熟悉的人物呈現在玩家的眼前。E3的版本裡面已經有八個不同的星球供玩家探險，一些電影裡面出現過的地點，如Tattoine以及Naboo等等都已經在遊戲之中。設計人員表示，當遊戲推出時，玩家能夠造訪的星球將會遠超過八個，而且會在推出之後陸續增加。

Star wars Galaxies的遊戲時間設定在電影星際大戰第四集以及第五集之間，不過所有在第一集到第六集裡面出現過的人物以及地點，在遊戲中玩家都可以看得到。由於盧卡斯對於遊戲品質要求相當的高，設計人員的壓力也非常的大。據表示，盧卡斯要求遊戲裡面每一個城市的外觀以及街道都要與電影裡面一模一樣，在人物設計方面也是如此。為了要讓記者們瞭解遊戲多麼的忠於原著，在展示的時候設計人員特別飛過了Theed城，接著放了一段在首部曲裡面的Theed城影片，果不其然，遊戲裡面的城市與電影裡面的城市看起來真的是一模一樣。





記得電影裡面Theed城是一個相當大的城市，而在遊戲中也是如此，玩家們由此可知遊戲的世界有多大了。光是一個城市就那麼的大，如果每一個星球都有好幾個城市，那麼遊戲裡的整個區域也大的太可怕了吧？沒錯，Star wars Galaxies最主要的賣點，就是它能夠讓玩家親身體驗整個星際大戰的世界（至少是電影裡面出現過的每個地方）。

就算遊戲有著廣大的世界，但是這並不代表設計小組可以在小地方偷懶。再一次的以Theed城為例，在天空飛行的時候，筆者看到了一個嘆為觀止的城市，但是當展示人員實際的進入城市之中，筆者的下巴簡直都快要掉到地上了。在城市裡面，所有的一花一木、房屋建築、甚至是市中心的許多雕像，看起來都相當的細膩，加上來來往往的各色人種，更添加了遊戲帶給玩者的真實感。



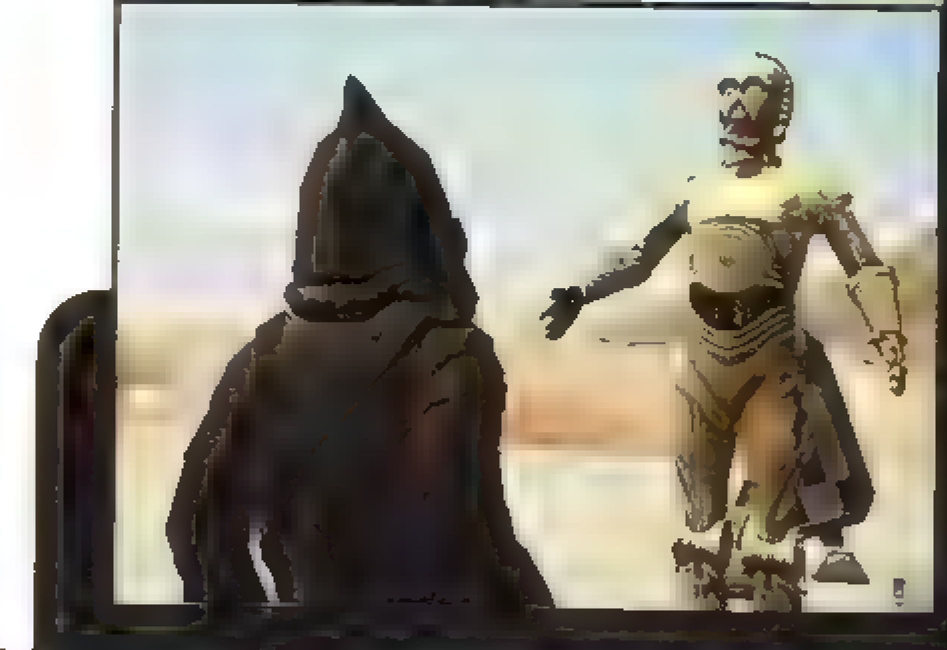


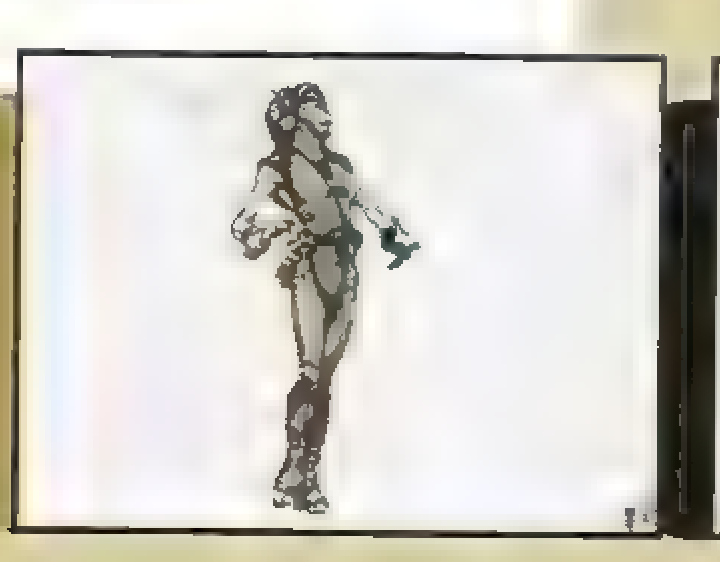


說到人物，筆者就不得不提到遊戲裡面人物的種類。遊戲裡面除了有多種星際大戰裡面的人物可以選擇之外，在外觀方面更是有許多的選項可供選擇。在選好種族之後，玩家可以自由的改變人物的高矮、胖瘦、體形、五官、以及身上的刺青圖案等等。光是遊戲裡面的組合，就多到玩家幾乎不可能看到兩個一模一樣的人物。再者遊戲裡面的人物模組在解像度方面相當的高，因此乍看之下就好像看到電影裡面的人物一樣。據表示，遊戲裡面所使用的人物模組，都是從電影中的3D模組直接拿來改造為遊戲能夠使用的模組的，因此在人物設計方面，遊戲也是相當的忠於原著。據表示，一些電影裡面出現過的人物在遊戲裡面玩家都看得到，如達斯維德、C 3PO、R2D2、以及絕地武士等等。很多玩家對於絕地武士在遊戲中扮演的角色相當的關心，基本上，在Star wars Galaxies裡面絕地武士是非常、非常稀有的，但是每一個玩家卻都有機會可以成為絕地武士。隨著人種的不同，成為絕地武士的方法也不一樣。除此之外，遊戲設計小組對於絕地武士在遊戲中扮演的其他角色則一點都不願意透露。

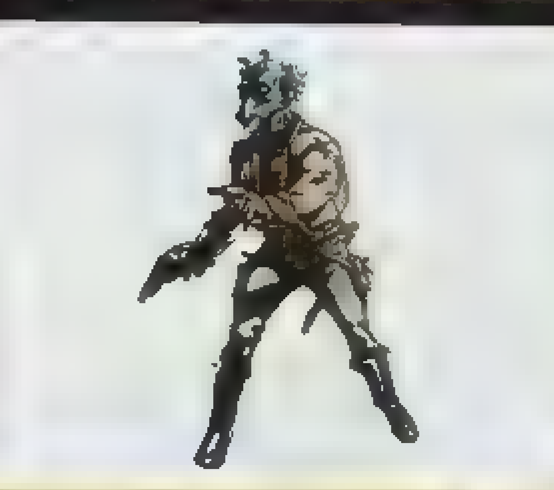
要是玩家在遊戲中死去之後那又如何呢？由於遊戲的背景時代是在複製人之戰以後(Clone War)，因此只要玩家死掉之後都會被再造出來。至於玩家的物品則有兩種選擇。玩家可以回到屍體的所在地，取回所有的物品，不然的話玩家若是有事先對身上的物品投保的話，則可以到保險公司去取回所有的物品。這一項「保險」的設計，也是網路遊戲裡面前所未[illegible]。

Star Wars Galaxies是盧卡斯公司進軍網路遊戲的第一炮，光是衝著星際大戰的名號就能夠吸引許多玩家了，更何況是遊戲本身就是一個數一歡二的產品呢？



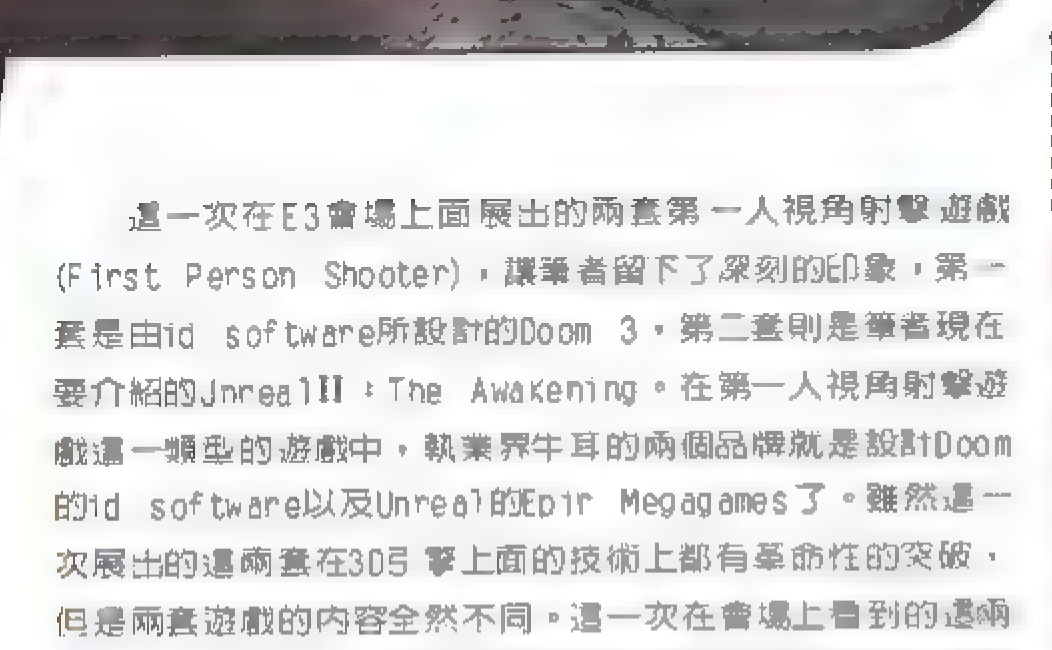








Unreal II：Awakening 魔域幻境II



這一次在E3會場上面展出的兩套第一人視角射擊遊戲(First Person Shooter)，讓筆者留下了深刻的印象，第一套是由id software所設計的Doom 3，第二套則是筆者現在要介紹的Unreal II：The Awakening。在第一人視角射擊遊戲這一類型的遊戲中，執業界牛耳的兩個品牌就是設計Doom的id software以及Unreal的Epic Megagames了。雖然這一次展出的這兩套在3D引擎上面的技術上都有革命性的突破，但是兩套遊戲的內容全然不同。這一次在會場上看到的這兩套遊戲，在設計的重心上面採取的是截然不同的方向，對於玩家來說將有機會可以享受到兩種迥異的遊戲體驗。

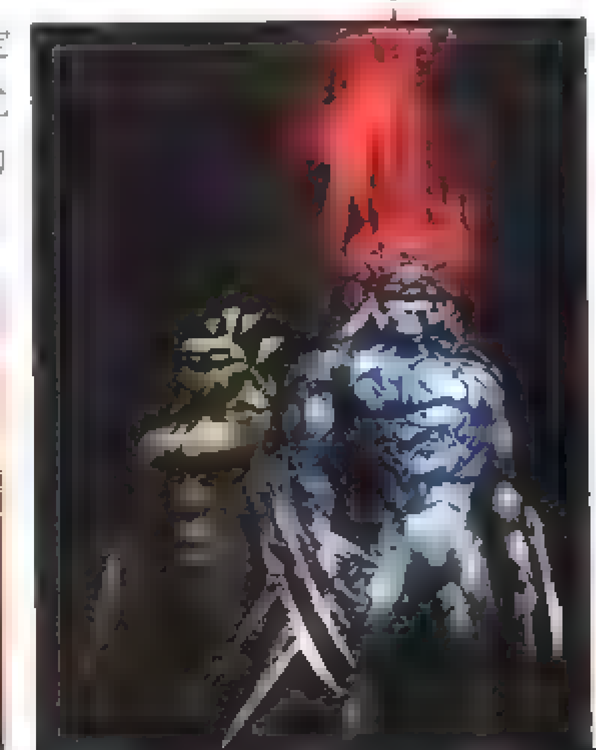
首先，筆者先談到Unreal II的圖形引擎。由於Unreal II的核心是提供玩家一個極為真實的遊戲體驗，因此遊戲的引擎無論是在背景環境的顯示、人物的繪製或者是武器的模組等方面，都力求真實。另一個遊戲的重點，就是提供一些相當有創意的遊戲關卡，讓玩家可以從前所未見的全新角度，來體驗第一人稱視角射擊類的遊戲。舉例來說，在會場展示的時候，筆者看到了一個在外星太空船上面的關卡，這一個太空船完全是由機器所控制，因此在遊戲中所有的敵人也都是機器人。有趣的是，由於這一些機器人與太空船可以說同是一體，因此即使是將機器人暫時打爛，太空船也會自動幫故障的機器人修好。唯有將一個區域的電子路線破壞，方能夠真正的摧毀該區的機器人。

另外一個相當有創意的關卡是設定在一個巨大生物的體內。這一個關卡尤其的展示出了Unreal II圖形引擎強大的地方。一般來說多邊型的3D引擎比較適合用在顯示平面上面，對於顯示較多圓滑表面的生物體則有些困難。但是Unreal II的引擎運用超高數量的多邊型以及多層重疊的高解像材質，充份的表現出了生物表面的特質。在這一個關卡裡，玩家得要與生物體內的寄生蟲以及免疫系統作戰，當然生物本身的內臟以及血管等等都得要予以破壞。Unreal II的一大特色是除了遊戲裡面可以活動的敵人之外，與關卡舞臺本身的互動也是遊戲的重點。除了巨大生物的體內之外，熱帶雨林、火山熔岩、外星工廠、海洋世界等等，都是單人遊戲模式玩家將[illegible]。



Unreal II號稱是所有第一人視角射擊遊戲裡面擁有最多種類武器的產品。不可否認，在會場裡面展示的時候筆者至少看到十幾種不同的武器。設計小組也表示Unreal II在武器本身無論在圖形、操作方法、以及物理等方面都力求真實。舉例來說，一般的第一人視角射擊遊戲在武器設計上都是使用2D的動畫來繪製，但是在Unreal II裡面，武器本身與其他方面一樣都是以3D多邊型所構成。在武器的設計方面，設計小組更是力求多元化。除了一般的手槍以及雷射槍等等普通武器之外，在Unreal II裡面玩家也能看到各種類似定時炸彈、擁有六種發射模式的火箭筒以及五花八門的外星武器。













Unreal II的物理系統，更是此遊戲的一大賣點。在人物的動作方面，Unreal II採用的是骨骼動作計算法(Skeletal Animation)，也就是每一個遊戲中出現的人物都有骨骼系統，在角色移動的時候電腦都會根據骨骼關節之間的受力程度來決定活動時的樣子。這種計算方法讓Unreal II裡面的人物看起來生動非常。在碰撞測試(Collision detection)方面，Unreal II再也不是採用業界常用的方塊法(也就是以一個大小剛好的方塊套住一個角色，只要任何物體進入了這一個方塊的區域裡面就算產生碰撞)，而是採用最為精確的多邊型法。電腦會測試角色身上每一個構成的多邊形，看看是否與任何一個物件產生碰撞。運用這種測試程序，玩家在對敵人開槍的時候，將可以構成定點傷害，要瞄準頭部、胸部、還是要打掉敵人的一根手指，一切都是玩家的自由。

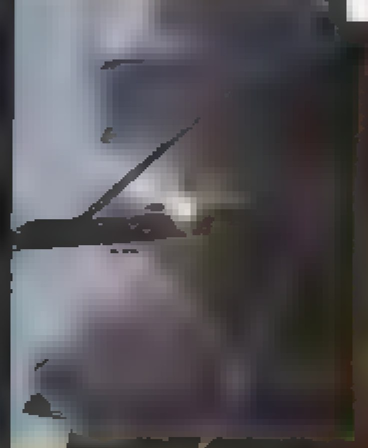
Unreal II加入了複雜的遊戲對話系統，這是非常奇怪的一件事，一般而言第一人視角射擊遊戲，幾乎都是主角一人勇往直前，根本不會與遊戲裡面其他的角色講話。而在Unreal II中，玩家的母艦裡有另外一個人物叫做Aida，她在遊戲裡面扮演的角色，就是提供主角一些與任務有關的資訊，但是除了在任務開始之前玩家會與Aida交談之外，在任務進行的同時Adia也會與玩家進行對話。Unreal II的對話介面相當類似盧卡斯系列的冒險遊戲對話系統，Adia講一句話之後，玩家將會有許多回應可以選擇，而根據玩家選擇的回答，整個對話的主題以及方向也會跟著改變。與Adia的對話在遊戲裡扮演著決定遊戲進行方向的重要角色。

在多人連線方面，Unreal II雖然在大致上與其它的第一人視角射擊遊戲差不多，但是設計小組加入了一項讓玩家們可以操作NPC的功能。在多人連線遊戲裡，除了真人所操作的人物之外，每一方的陣營都還會有許多由電腦AI所操作的人物，這一些人物在遊戲裡面是扮演著幫助玩家的角色，玩家能夠在連線遊戲中自由的指揮這一些NPC人物。這代表了在Unreal II的多人連線遊戲裡面，玩家不但要訓練自己的反應以及操作技術，還得要懂得調兵遣將的技巧。這一種NPC人物的設計讓遊戲的多人連線模式變得更加的有趣。

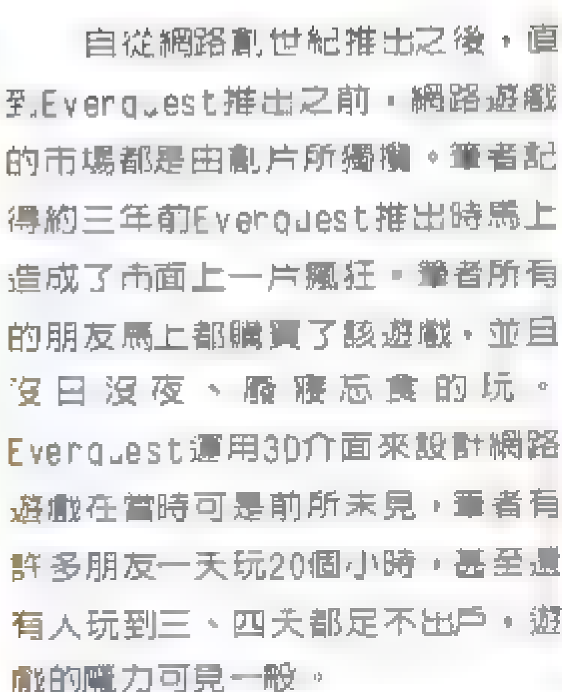
八個星球、25個關卡、13個任務、15種武器、上百種不同的敵人以及比Unreal一代要細膩一百倍的遊戲引擎，看來這一次Epic megagames真的是傾其全力來設計這套遊戲。據會場的設計人員表示，在E3裡展出的版本是一個僅完成了40%的版本，如果筆者看到的遊戲僅是成品的40%的話，那100%完成版的遊戲更是叫筆者等不及了。







Everquest2 無盡的任務2



自從網路創世紀推出之後，直到Everquest推出之前，網路遊戲的市場都是由創片所獨攬。筆者記得約三年前Everquest推出時馬上造成了市面上一片瘋狂。筆者所有的朋友馬上都購買了該遊戲，並且沒日沒夜、廢寢忘食的玩。Everquest運用3D介面來設計網路遊戲在當時可是前所未見，筆者有許多朋友一天玩20個小時，甚至還有人玩到三、四天都足不出戶，遊戲的魔力可見一般。

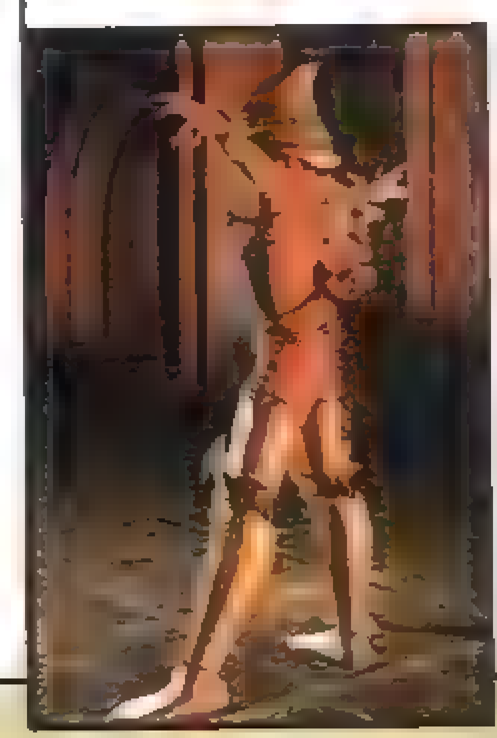


Everquest雖然到目前為止吸引了高達四十萬個付費玩家，但是大家玩歸玩，對於遊戲的許多方面都頗有怨言。雖然在Everquest推出的數個資料片裡面，設計小組都慢慢的依玩家所有的建議進行改進，但是有一些方面卻不是資料片可以解決的。這一次在會場上Sony展出了Everquest 2，雖然二代並不是一代的延續（二代的時代是設定在一代的未來，但是遊戲的感覺上其實是沒有什麼延續感），但是在二代中卻保留了一代裡面所有玩家喜歡的特色，並且包含了大部份玩家在玩Everquest一代時所提出的建議。

遊戲的3D引擎速度太慢一直是許多玩家最為不滿的地方，由於在Everquest裡面常常會有一大群的玩家相約一起探險，尤其是要砍殺頭目級的敵人時，更會有約一、兩百個玩家同時的聚集在同一個地方。由於Everquest一代當初在設計時根本沒有預想到這種情況，因此3D引擎在處理這麼多的人物時根本無法跟上，以致每次有這種大型的聚會時，遊戲就會慢得令人受不了。Everquest二代使用的圖形引擎除了採用了最新的3D引擎程式碼之外，遊戲引擎本身在設計時就是以能夠在畫面上顯示數百個角色為其主要目的。在一代裡面所有的人物看起來都類似卡通式的畫法，而二代借助了最新的3D加速晶片，讓遊戲裡面每一個人物看起來都栩栩如生。雖說運用最新的圖形引擎，本來就應該要讓人物變得更加細膩，但是Everquest 2卻能夠讓數百個如此細膩的人物同時出現在畫面上，這就是其了不起的地方了。



Everquest 2的圖形引擎包括了多重材質黏貼功能，讓遊戲裡面的背景看起來比起一代來說要好上百倍。除此之外，動態像素光源也讓遊戲裡面的光線看起來更加的自然。在生物的動作方面，設計小組運用骨骼系統，讓所有的生物在移動上也比一代看幾來要圓滑許多。Everquest 2強大的圖形系統也能夠讓設計小組以全新的方式來表現出遊戲裡面的魔法效果。不知道玩家們是否有發現，在Everquest一代裡面幾乎所有的魔法效果都是一些亮光粒子而已。在會場展示的版本中，筆者看到了好幾種迥然不同的魔法效果。這其中最令人驚嘆的就是當展示人員施展防護魔法時，一大堆骷髏頭突然從地面出現，然後自動的形成網狀，包圍在主角的四周。當主角受到攻擊時，這一些骷髏頭會因為攻擊的力量影響而移動。看來光是視覺上的效果，就足以說服許多玩家升級到Everquest二代。



在遊戲本身的進行方式上，設計小組也作了一些改變。首先，我們知道在一代裡面其實除了練功之外，能夠做的事情相當的少。因此，所有的玩家在遊



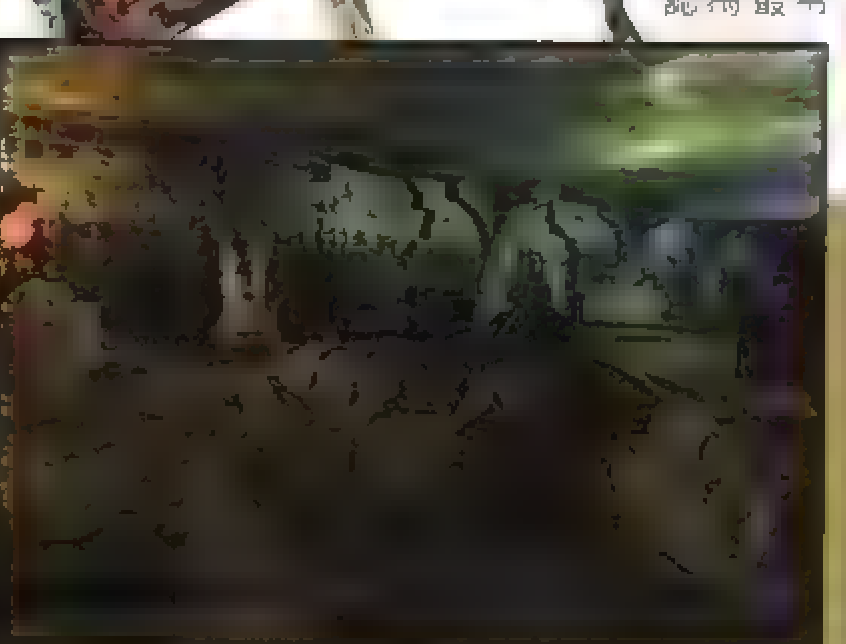
戲中的目的幾乎都是相同的：練功、升級、殺敵、尋寶，玩到後來，不免令人覺得單調。在Everquest 2裡面，除了打打殺殺的玩法以外，玩家也可以用其它的方法得到經驗值。除了殺敵之外，在遊戲中買賣、幫助其他玩家以及進行任務等等都可以得到比起打打殺殺更多的經驗值。在二代裡面設計小組加入了許多新的人物等級，這其中包括商人以及工匠等等。

為了要能夠讓遊戲更加的多元化，設計小組除了設計出各種不同種類的任務之外，就連魔法、技能、人物種類、職業、還有等級等等都大量增加了。除此之外，筆者認為最令

Everquest 2讓玩家看好的一項功能，就是在二代裡面玩家終於可以擁有不動產了！據設計小組表示，網路創世紀之所以大受歡迎、歷久不衰，就是因為在遊戲裡面玩家可以擁有自己的不動產。在Everquest二代裡面玩家不但可以購買不動產、還可以購買交通公具。無論是船或者是馬車，都可以成為玩家的財產。Everquest二代的世界非常的大，可以說是一代世界的數十倍，如果玩家光是用走的，恐怕要花上許久的時間。這個時候，如果玩家有馬車或是船等等的交通工具，那麼除了自己行動方便之外，還可以用來載客牟利。

雖然說這一次在會場上面網路遊戲可以說是多到氾濫的程度，可是好玩的卻沒有幾套。除了驚人的外表之外，在遊戲內容方面，至少我們可以確定Sony聚集了Everquest一代的經驗，創造出來的遊戲一定是比其它廠商的出眾。











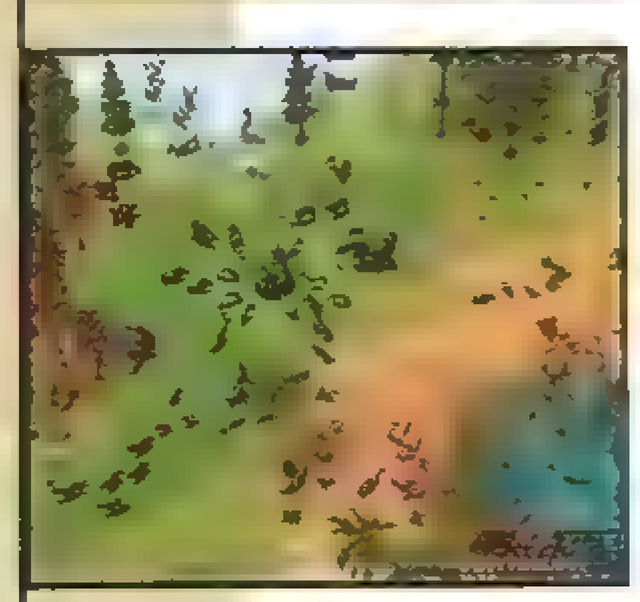


Age of Mythology 神話世紀

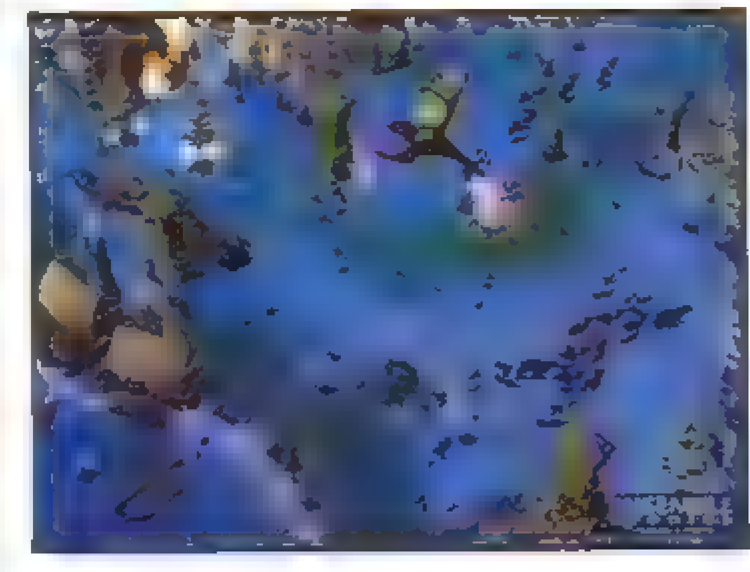
Ensemble Studios所設計的Age of Empire系列自從推出以來一直深受玩家們好評。這一次在會場上面，Ensemble Studios展出了Age of Mythology，這是Age系列的第三套遊戲，而前面兩套遊戲由於大受歡迎，因此這一次Microsoft的攤位上面Age of Mythology是最受到矚目的產品。乍看之下，Age of Mythology無論在畫面的風格以及遊戲的進行方式都和世紀帝國二非常相似，但是在筆者仔細的觀察之下，才發覺Age of Mythology的不同之處。

首先，遊戲的圖形引擎從原本的2D顯示改成了3D介面。雖然畫面是3D所繪製的，但是在視角的切換上，設計小組並沒有給予使用者相當大的操作空間。設計小組表示，Age of Mythology基本上還是一套以平面作戰為主的即時戰略遊戲，因此如果讓使用者可以360度的自由改變視角，除了沒有任何的意義之外，還會讓玩家搞不清楚遊戲方向。設計小組之所以有採用3D引擎，為的是能夠讓遊戲裡面的物件看起來更有真實感，以及讓特效看起來更有魄力而已。玩家雖然不能夠360度旋轉視角，但是卻可以有限的放大以及縮小畫面，這一項效果對於一般操作方面相當的有幫助。



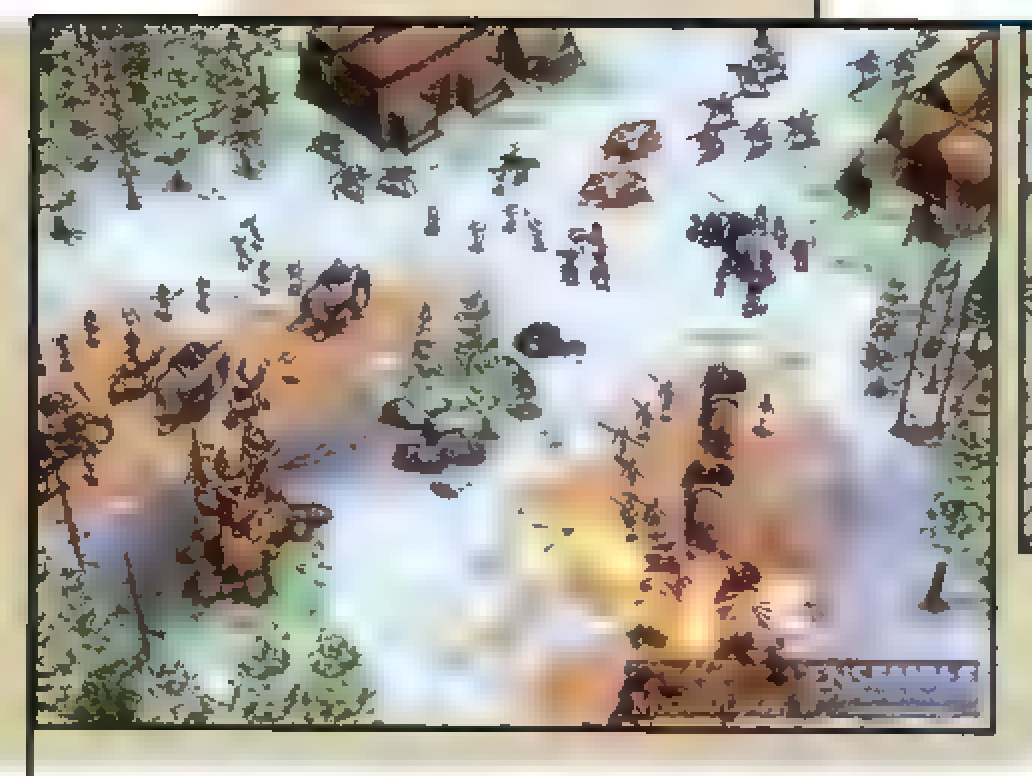


Age of Mythology的單人模式與本系列之前作相似，除了要讓玩家能夠好好的享受遊戲的樂趣之外，玩家同時也能夠藉由遊戲的故事對歷史有所瞭解（只不過這次並不是史實，而是神話）。遊戲裡面的過場情節不再使用預先繪製的電影，而是直接使用遊戲本身的3D引擎。據設計人員表示，在Age of Mythology裡面，無論是背景、建築、人物或者是物件方面，都是高解像的3D模組，因此就算是直接使用遊戲引擎來繪製過場電影，在品質上比起前作也是有過之而無不及的。Age of Mythology的過場情節與遊戲本身銜接得相當好，在故事結束之後，遊戲的視角會直接的向後拉至普通的角度，然後遊戲就此開始。



Age of Mythology，顧名思義，就是一個以神話時代作為背景的作品。在遊戲裡面一共有三個陣營，分別是希臘人(Greeks)、埃及人（Egyptians）、以及北歐人（Norse）。每一方陣營都各自有所隸屬的神明、英雄人物以及特別的法力。遊戲的設計相當忠於神話原著，因此對於神話有些認識的玩家們應該知道三方陣營不同的地方。舉例來說，希臘神話裡面有大力士Hercules，在遊戲中他則是玩家可以操作的一個希臘英雄。當然，希臘人在海上作戰時令人聞風喪膽的希臘之火(Greek Fire。筆者註：希臘之火是文獻記載中是一種噴灑到敵人船上的化學液體，接觸到空氣時會快速燃燒，據說用水也無法撲滅。不過，希臘之火的配方並沒有傳下來，是否真有這種武器已不可考，因此至今才會被歸於神話的一部份)，在遊戲中也是希臘陣營能夠使用的武器。





玩過Age系列的玩家對本遊戲基本的玩法應該不陌生。在資源的收集上，Age of Mythology與其它的作品非常類似：採集食物、礦物等等都是遊戲最基本的條件。不過，這一次設計小組加入了一項稱之為「庇佑」(Favor)的資源。當玩家對於所屬的神明祈禱，己方陣營受到神的庇佑度就會增加。運用庇佑點數玩家可以製造具有魔力的生物，或者是用來對於普通單位進行升級。這一些運用庇佑點數製造出來的生物是Age of Mythology與眾不同的地方。玩家將可以召喚出擁有強大火力的火龍，也能夠叫出極具戰力的人馬軍隊。

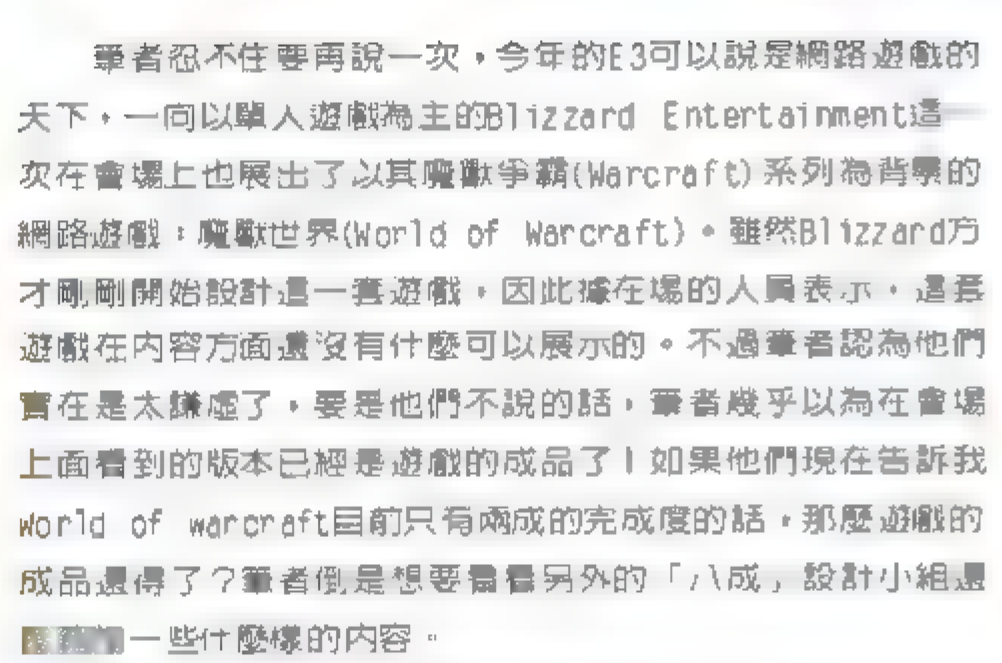
由於Age of Mythology是一個以神話為背景的作品，因此在遊戲裡面玩家也可以運用神力來對付敵人，玩家能夠運用的神力則是隨著玩家選擇的陣營而異。一些能夠使用的神力包括可以一次將一個單位或是一幢建築摧毀的閃電、或者是運用可以進行大規模破壞的龍捲風、更能夠使用更加具有殺傷力的隕石雨。除了具有破壞力的神力之外，遊戲裡面當然也有其它種類的神力。例如，玩家可以運用乞雨的神力，讓己方的農田能夠有更好的收成，或者是運用次元通道的能力，製造一條可以通到任何地方的通道。無論玩家選擇使用那一種神力，使用時遊戲裡面的畫面效果都不是蓋的。舉個例子，當玩家運用龍捲風的時候，畫面上出現的旋風掃過地面時，所破壞的建築都會變成碎片四處紛飛，人員以及動物也會被捲至空中，而掃過的地面更會出現一條軌跡。更令人吃驚的是，當龍捲風經過水面時，它更會將水全部捲到空中，並且將會水商從四面八方射出，令人充份體會到了魔法的力量。雖然每一種神力的力量都相當驚人，只可惜在Age of Mythology裡面所有神力都只能夠使用一次。

在看展之前，筆者本來就聽聞Age of Mythology是一套值得期待的產品，這一次在會場實地的看到遊戲之後更是增加了筆者期待的程度。遊戲除了巧妙的結合了3D圖形以及2D的戰場設計之外，無論是在資源的分配上或者是遊戲的進行方式等方面，都與Ensemble Studios的兩部前作都非常相似，讓熟悉的玩家能夠馬上上手。除了基本的遊戲進行方式之外，Age of Mythology加入的特別兵種以及神力等等功能，更是讓遊戲的玩法大為增加。Age of Mythology預計於今年九月推出，是屬於這一次介紹的遊戲之中算是最早推出的一個產品。



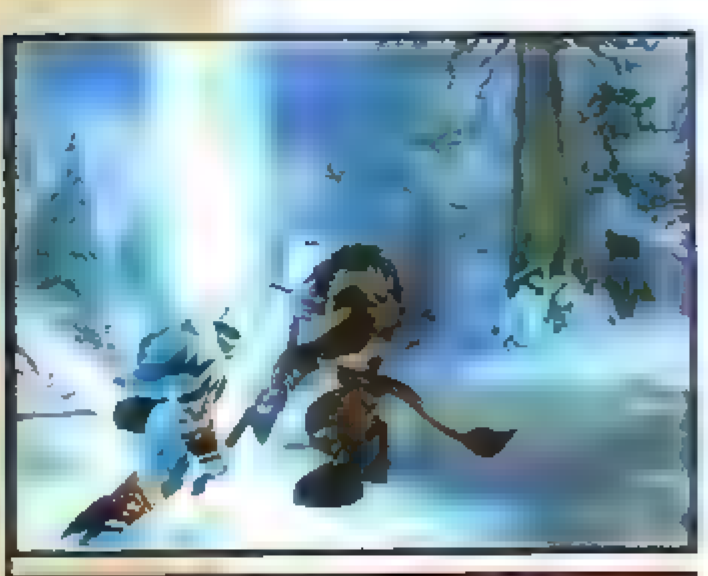


World of Warcraft 魔獸世界



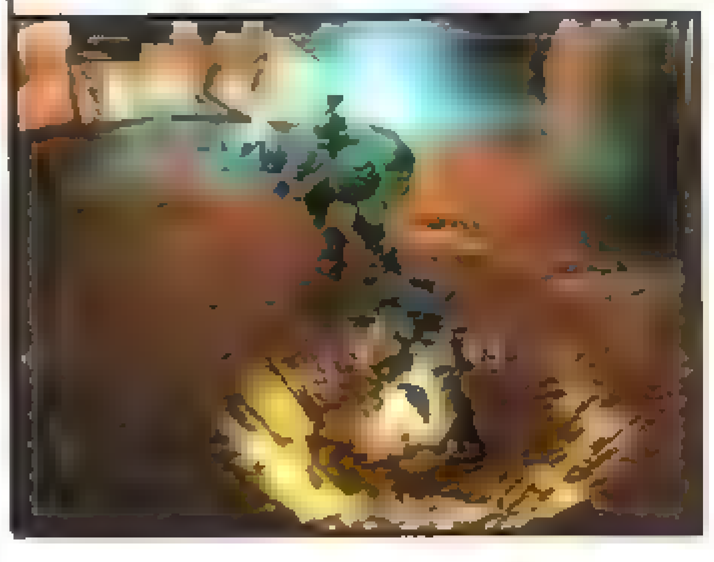
筆者忍不住要再說一次，今年的E3可以說是網路遊戲的天下，一向以單人遊戲為主的Blizzard Entertainment這一次在會場上也展出了以其魔獸爭霸(Warcraft)系列為背景的網路遊戲：魔獸世界(World of Warcraft)。雖然Blizzard方才剛剛開始設計這一套遊戲，因此據在場的人員表示，這套遊戲在內容方面還沒有什麼可以展示的。不過筆者認為他們實在是太謙虛了，要是他們不說的話，筆者幾乎以為在會場上面看到的版本已經是遊戲的成品了！如果他們現在告訴我World of warcraft目前只有兩成的完成度的話，那麼遊戲的成品還得了？筆者倒是想要看看另外的「八成」設計小組還[illegible]一些什麼樣的內容。

首先，筆者先在人物方面作個介紹。在World of Warcraft裡面，每一個人物都有一組基本的能力，而在數值方面，則是以經驗值及技能值這兩項為主。當玩家的經驗值增加時，等級也會跟著增加，這時候玩家就可以自由分配在升級時所得到的能力點數。除了升級之外，只要玩家不斷的使用一種能力，該項能力的數值也會跟著增加。隨著經驗值而增強的能力在遊戲之中都算是一個角色的基本能力，當然玩家在遊戲之中也可以習得一些其它的技能，但是這一些附屬的技能並不會因為玩家升級而增強，而是僅能夠靠練習增強。這一種設計相當的特別，當筆者問在場的展示人員為什麼





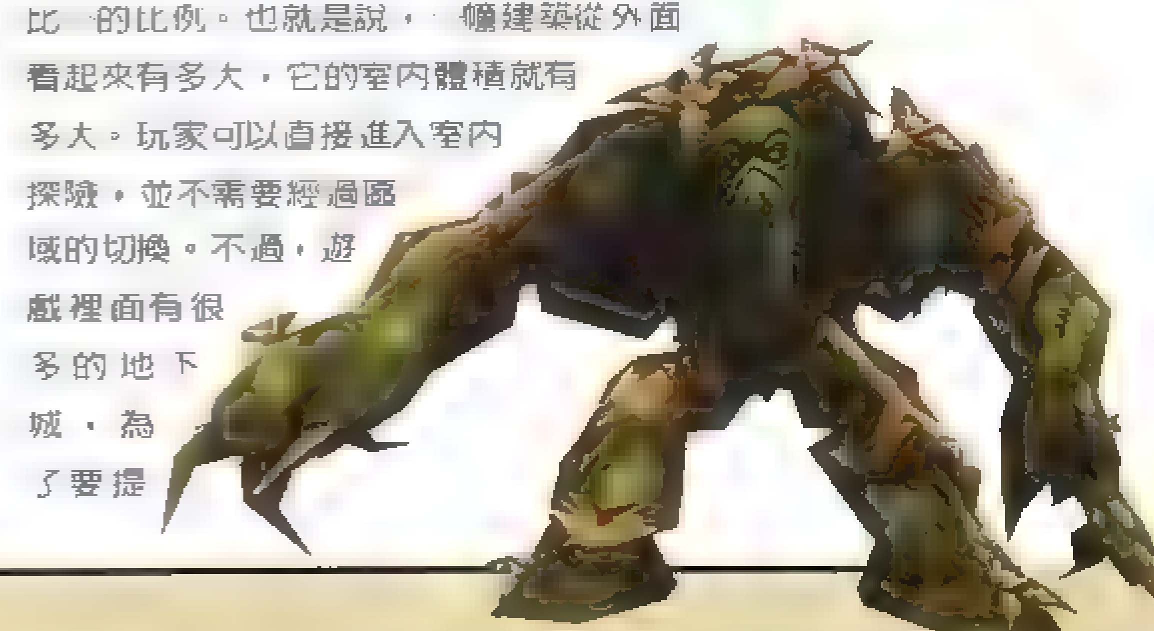




Blizzard在遊戲裡面要做這樣的設定，他們表示在遊戲裡面不同的人物擁有不同的技能，有時候玩家選擇一種人物，可是他們主要訓練的技能卻不是該人物所應專精的能力。為了不要讓玩家犯下這一錯誤，遊戲的技能特別分成主要技能以及附屬技能兩種。

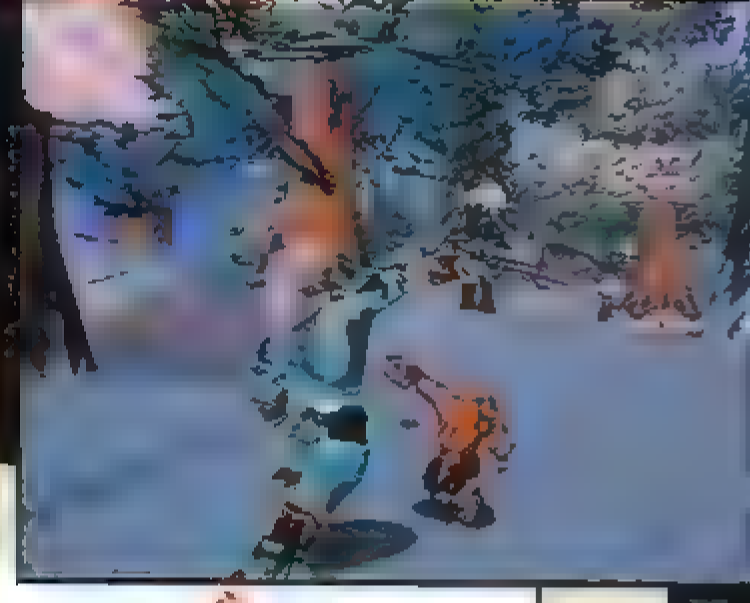
World of warcraft的世界相當的大，而且每一個區域都巧妙的連接在一起，讓玩家感覺不到區域的轉變。為了展示這項特點，在場人員特別帶領筆者從樹林走到沙漠區域裡面。首先，道路兩旁都是茂密的樹林，可是慢慢的，綠油油的葉子轉成枯黃色，接著葉子越來越少，漸漸的連枯幹也看不到了。從樹林到沙漠，景色的改變是循序漸進的，而不是突然的改變。在場人員表示，其實在這途中區域已然改變，玩家已經從一個伺服器轉到另一部機器上面了。讓筆者吃驚的是，這旅程途中完全沒有慢下來，也沒有一般網路遊戲伺服器交接的時候遊戲整個停下來的情況。

除了區域轉換之外，室內以及室外的設定也是遊戲的一大特色。在一般的情況之下，World of Warcraft的建築都是一比一的比例。也就是說，一幢建築從外面看起來有多大，它的室內體積就有多大。玩家可以直接進入室內探險，並不需要經過區域的切換。不過，遊戲裡面有很多的地下城，為了要提









供給玩家大型並且驚險的地下城探險體驗，通常整個地下城都是由單一的伺服器來處理。也正因如此，進入地下城的時候遊戲會進行區域轉換，不過既使是背景正在進行伺服器交接，玩家通常也不會感覺到遊戲有任何停頓的情況發生。據設計人員表示，World of Warcraft當內的美工都是經過精心設計的，藉著遊戲強大的引擎，讓不同地區的建築看起來都各有其不同的風格。的確，筆者在現場看到遊戲，無論是外景或者是內景都別具風格，感覺上就是Warcraft系列的那種近卡通式的畫風，但是整體上看起來又相當的華麗而複雜。

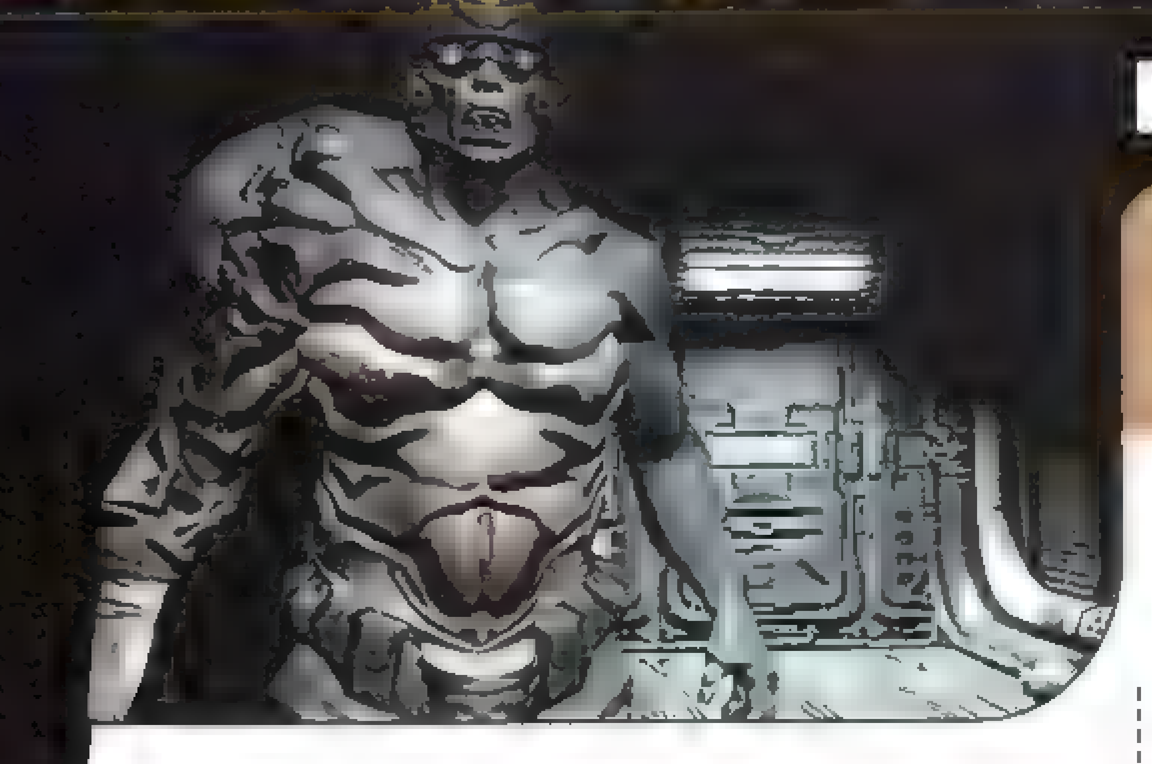
遊戲的介面設計是以簡易操作為主要目的。在物品介面方面，遊戲採用的是紙娃娃系統，這種系統是Richard Garriott在設計創世紀系列時所發明的物品管理系統，在這種介面上，人物會以紙娃娃的樣子在畫面上出現，然後玩家就可以將所有的裝備像類似幫娃娃穿衣服那樣直接的穿到人物的身上。在戰鬥介面方面，整個操作可以完全只用滑鼠控制。當玩家在攻擊模式裡面時，只要將游標移到敵人的身上按一下，玩家的主角就會自動的對敵人進行基本攻擊。假設對方是一個不能夠攻擊的人物，或者是主角的射程不足，那麼當游標移到對方身上時就會變成一個紅色的叉叉。當然，如果玩家比起敵人要強很多的話，那遊戲也有一項自動攻擊的功能，在設定之後電腦就會自動幫玩家進行攻擊的動作。

在其它方面，筆者問到遊戲裡面是否有玩家對決的模式(Player vs player)。設計人員表示，在World of Warcraft裡面並沒有直接讓玩家打鬥的模式，但是會有其它的方法讓玩家們之間可以一決高下，至於是什麼樣的方式，在場人員則不肯多說。在交通工具方面，設計人員表示在以往即時戰略遊戲的Warcraft裡面出現過的交通工具在World of Warcraft裡面都應該會出現，但是這些交通工具，玩家是否能夠擁有或是自己操作則不得而知，在場的人員對於這一點也是不肯多說。

雖然在會場上面設計人員展示了遊戲的戰鬥、介面、物品管理以及圖形引擎等等各方面，但是對於許多遊戲的細節他們都守口如瓶。這主要是因為遊戲雖然在架構上看起來好像都設計得差不多了，但是網路多人連線遊戲最重要的是遊戲的內容，如何的設計內容以及平衡各方面才是多人連線遊戲最具挑戰的設計環節。因此，這一次在會場上面才會有「World of Warcraft的完成度僅是20%」如此一說，這也表示，玩家們如果想要玩到這一套遊戲，可得還要等好一陣子。不過，任何由Blizzard所設計的遊戲都有相當高的水準，因此等待也是值得的。







Doom III 毀滅戰士III

◆製作公司／id Software
◆發行公司／Activision
◆遊戲網站／http://www.idsoftware.com

這一次筆者為玩家們介紹今年E3最受期待的遊戲，本來想要依照遊戲受到矚目的程度排名先後，可是，由於大部份的遊戲都相當的精采，因此排名可以說是相當困難。筆者在撰稿前與好幾個朋友討論排名的先後，在爭吵一番之後，筆者決定不排先後。不過，在討論的時候，每一個人在某一方面都有一致的看法，那就是這一次在會場上面，id Software展出的遊戲Doom III絕對是這一次在會場上面最受到玩家期待的產品。為了要能夠親眼看到這一套遊戲，筆者在展覽第一天排了兩個小時的隊沒有看到，到了第二天再接再厲，一大早就跑到id Software展出地點排隊方才看到了這套遊戲。經過了短短二十分鐘的展出之後，筆者離開展示間後真是一句話都說不出來，因為下顎都快要掉到地上了。

筆者打從一開始玩遊戲時心裡就一直想，電腦遊戲的畫面到底到何時才會達到電影3D動畫那種真實的境界呢？雖然說許多遊戲的3D過場動畫已經有逼近真實的效果，但是那一些動畫都不是由遊戲引擎即時繪製的，因此真正進入遊戲模式時，畫面的效果還是達不到令人滿意的程度。如果說玩一套遊戲的體驗能夠像看一部電影那樣，那該有多好？這一次在會場上面展出的這一套Doom III終於達成了筆者多年來的心願。

Id Software的創辦者以及靈魂人物John Carmack在遊戲界可以說是有著神一般的地位。John並沒有上過大學，也沒有正式在任何的學校學過程式設計，但是，不止是在遊戲界，甚至是電腦學術界都認為他是目前世界上最偉大的程式設計師之一。他設計的每一套遊戲，從最早的德軍總部(Wolfestain)、Doom、Quake、一直到現在的Doom III，每一套遊戲在科技運用方面都帶動了整個電腦界的革命。John Carmack所設計的3D引擎，無論是十年前或者是十年後的今天，在技術上比起其它同時期的產品都要領先數年。這一次在會場上看過了Doom III之後，筆者心想，John Carmack再一次的創造奇蹟了。

Doom這一套遊戲我想只要是玩遊戲的人都應該看過，如果有任何玩家沒有聽過這一個遊戲系列，那你就太年輕了！筆者記得第一次看到這一套遊戲是在光華商場的一間電腦店裡，當時筆者的目光就被其驚人的3D效果所吸引（當時當然是很驚人，但是以今日的標準來說當然是很差）。Doom系列的背景故事主要是講到遊戲的主人翁B. J. Blazkowicz工作的軍事基地從事著秘密的研究，而人類對於科學的執著終會為自己帶來毀滅的命運。研究人員在某次進行次元闡門的實驗時，無意中開啟了通往地獄的通道。地獄裡面的恐龐怪物因此蜂擁而出，以慘忍並且折磨的方式殺死了基地裡面所有的人。B. J Blazkowicz是唯一倖存的人類，他拿起了手槍，在基地裡面慢慢的朝次元闡門前進，到最後甚至進入了地獄，打算將所有的惡魔全部除掉。舊版的Doom裡面敵人通常都是以數百的數量蜂擁而上，再加上整個遊戲到處都可以看到慘絕人寰的恐怖畫面，整體的感覺令玩者進行遊戲時都毛骨悚然。遊戲也因為太過殘忍，據說參議院議會也因本遊戲進行了一次聽詢。

在遊戲展示開始之前，展示人員特別的再三表示，所有畫面上所將看到的都是遊戲本身引擎所即時繪製的，而不是電影圖片。在看到遊戲之後，筆者還是不敢相信所看到的畫面，Doom III根本已經達到了電影的境界！遊戲一開始播放了一段過場情節，介紹了遊戲的背景以及主人翁。遊戲裡面的人物非常非常的細膩，臉上的肌肉、皺紋、還有皮膚上面的斑斑點點都可以看得一清二楚，甚至在人物的臉部表情更是生動得不得了。當人物移動的時候，身體肌肉都會如同真人一樣收縮放鬆。Doom III支援Bump Mapping，讓遊戲裡面所有的表面看起來都有一種真實世界凹凸不平的感覺，而不會像一般的3D遊戲因為材質太為乾淨反而讓遊戲看起來感覺有些假。在人物的肌肉表面上也有Bump Mapping的效果，因此整個人物看起來更是逼真。

在光影效果方面，Doom III也加上了Bump Mapping以及幅射光源系統。設計人員表示，以往的3D遊戲在光影處理上運用的都是光源圖(Light Mapping)的技術，這一種方式有一個很大的壞處，因為光影會隨著環境而改變，所有運用Light Mapping會讓遊戲的光線看起來很不自然，再說Light Mapping僅能夠加在不會移動的背景圖塊裡面，因此光線看起來也不太自然。Doom III裡面的"每一個"物件都會與光影產生互動，因此在展示的時候，設計人員特別的在光源前面移動，讓在場的每一個人都看到了光線與環境的互動效果。甚至當主角將光源整個遮住時，背景也整個暗下來。光線在遊戲中除了視覺的享受之外，也是玩家在進行遊戲時必須考量的一大因素。有時候因為死角，玩家將看不到轉角之外的敵人，可是敵人的影子卻會投射在牆上，這時玩家就可以知道敵人就在轉角外。相對





的，就算玩家在遊戲中躲起來，只要敵人能夠看到玩家的影子，他就會"發現"玩家的所在。

Doom III的引擎也支援模組即時變形(Real Time Deformation)以及多重材質黏貼的功能。模組即時變形可以讓設計人員在遊戲中每一個3D模組上面都設定材質的"硬度"，隨著外力的碰撞或是拉扯，該材質會跟著變形，甚至破裂。在會場上面，主角對著敵人開槍之後，敵人因外力向後撞到牆上，這時候我們就可以看到牆上凹了一個小洞。當敵人撞到欄杆時，整個鐵欄杆因為衝撞而變形，撞到玻璃時則是整片碎裂。在遊戲裡面玩家也會不時的看到一些地獄裡面的怪物正在吃著人肉，模組即時變形的功能也讓玩家可以看到人的肚子被咬開，然後腸子被拖出來的恐怖景像。當怪物大吃人肉時，多重材質黏貼的功能也讓我們能夠看到血肉橫飛、血濺五步的景像。Doom III的引擎甚至支援繪製液態物體的功能，因此從怪物的嘴中我們也能夠看到一直流出來的口水，在屍體的底下也流出了一灘鮮血。

Doom III的物理力量計算引擎也是無與倫比的。筆者在展示時就看到，當一個敵人被槍掃射時，每一顆子彈打到的地方都會造成相對的衝擊力，當主角瞄準頭部時，敵人就會向後翻滾倒下，而腿部受擊時，則會向前失去平衡。最令筆者感到欽佩的是，筆者看到一個敵人在樓梯上面倒下，屍體居然從樓梯上面翻滾下來！一般的3D遊戲在這種時候屍體不是很不自然的卡在樓梯上，不然就是以平躺的姿勢從樓梯上面"滑"下來。

Doom III除了視覺效果之外，在音效也是有革命性的發展。Doom III是首套支援杜比數位5.1聲道音效的遊戲。在展示的時候，筆者就可以相當清楚的感覺到聲音的源頭以及距離。Doom III的設計小組對於遊戲的音效非常的注重，因此除了在音效本身是由專業的配音師所製作之外，遊戲的音樂也是由著名樂團Nine Inch Nail所作曲。音效搭配上如同電影一般的畫面，讓筆者覺得整個展示就好像是在看一部恐怖電影一樣，令筆者震撼非常。

在遊戲的內容方面，如果玩家喜歡的是像舊版的Doom那樣一次有上百個敵人衝出來，那玩家可要大失所望了。Doom III的設計小組表示，id Software在這一套產品的設計方針上作了重大的改變。以往遊戲的引擎科技不好，因此為了要讓遊戲好玩，必須以敵人的數目來提升遊戲的整體體驗。現在，Doom III的引擎擁有足夠的力量，可以提供玩家一個真實的遊戲空間。除了感官上的刺激之外，Doom III也提供了心理上的享受。設計人員表示，Doom III的遊戲就是要模擬一部恐怖影片，因此敵人通常不會擁而上，而是慢慢的從轉角、暗處突然出現。加上背景恐怖噁心的音效以及血肉模糊的畫面，以及驚駭的過場情節，相信玩家絕對不敢一個人在深夜玩這套遊戲。在場的人看展示的時候，不時都會有人因為被嚇到而在座位上面彈了一下，筆者本身也被許多突然出現的敵人給嚇了好幾次！

Doom III到目前都還是id Software旗下一個極機密的產品，因此全世界無論是誰都只能拿到四張圖片，因此在本篇報導中就只有這四張圖片展示。想要更深一層窺視遊戲原貌的玩家，就只有慢慢耐心等待囉！



太空XI戰士



Step by Step§¹¥þ¤W½u¤â¥U

/神學者 A-Bo Kuo(abokuo@pchome.com.tw)



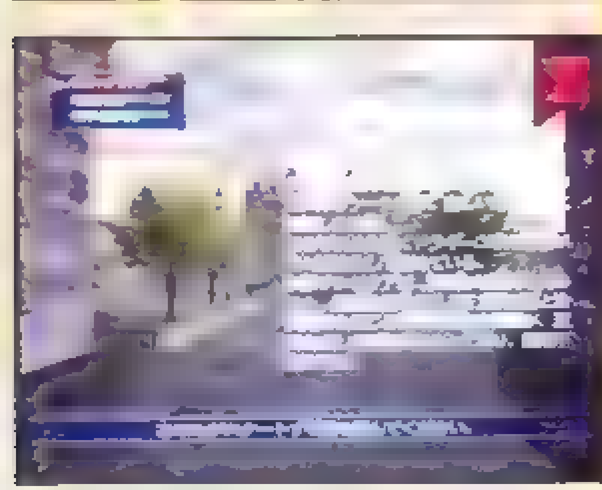
太空戰士XI的推出，真是讓廣大的太空戰士系列支持者，感到萬分的興奮。想想看一個可與其它玩家互動、合作、共同冒險的太空戰士虛擬世界，那會是一個多麼動人的光景啊！不過呢由於目前只有PS2版本的推出，再加上是全日文的介面，對於急於想嘗試這款線上遊戲的國民來說，實在是有點上手的困難啊！等PC中文版的時候再玩？那可又不知道到底要多久以後的事了！為了讓急於想要嘗試的國民一嘗宿願，這一次我們特別商請神學者A-Bo Kuo，來一步一步的帶領我們走入太空戰士的網路虛擬世界中，想先一步領略太XI的線上魅力，就請好好詳讀一下以下的太空戰士XI完全上線手冊吧！

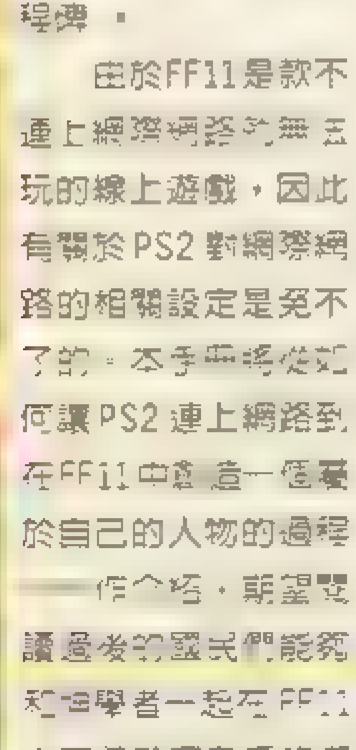
前言

2002年5月16日，著名遊戲公司SQUARE SOFT的線上遊戲，同時也是Playstation 2（以下稱PS2）的第一套線上遊戲：Final Fantasy XI（以下稱FF11）正式上線運作了！對於許多PS2的玩家，尤其是擁有硬碟的玩家、SQUARE SOFT及SONY來說都是個重要的里程碑。

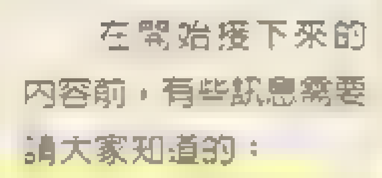


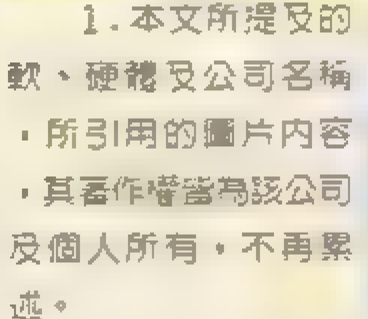


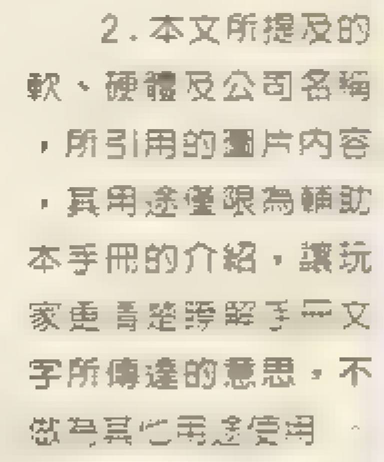




由於FF11是款不連上網際網路就無法玩的線上遊戲，因此有關於PS2對網際網路的相關設定是免不了的。本手冊將從如何讓PS2連上網路到在FF11中創造一個屬於自己的人物的過程一一作介紹，期望讓讀過後的國民們能夠和神學者一起在FF11中有著豐富有趣的遊戲體驗。







在開始接下來的內容前，有些訊息需要讓大家知道的：

1.本文所提及的軟、硬體及公司名稱，所引用的圖片內容，其著作權當為該公司及個人所有，不再累述。

2.本文所提及的軟、硬體及公司名稱，所引用的圖片內容，其用途僅限為輔助本手冊的介紹，讓玩家更清楚瞭解手冊文字所傳達的意思，不做為其它用途使用。

3.本文所引用的圖片大部分是直接拍攝電視畫面的圖片，如果在觀看上有不易閱讀的部分敬請見諒。

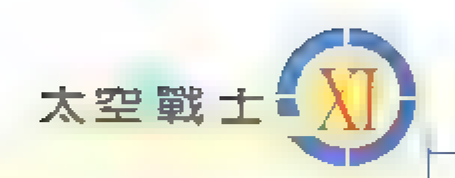






4.本文所引用的某些圖片含有私密資訊，為保障隱私權將以馬賽克處理，敬請見諒。

5.本文在網路設定方面與玩家所使用的設定也許會有所出入，敬請見諒。



第[illegible]章 執行FF11所需要的軟硬體設備

玩過SQUARE SOFT所發行的「Final Fantasy」系列作品的玩家一定都很期待最新作「FF11」的上市，如果能夠親手玩玩看的話就更好囉…但是！要玩到FF11還是需要一點準備的，除了FF11軟體之外上尚須具備的軟硬體如下：



Playstation 2主機一部（必備）



在本文截稿之前SQUARE SOFT尚未敲定PC版的發售時間，因此如果要能玩FF11的話，PS2主機還是需要的（希望尼爾斯不會認為我在灌水^^;）

Playstation BB Unit



「Playstation BB Unit」是讓PS2不但能夠連上網際網路，同時也能對應其他新增服務的基本配備，內容包含了PS2專用硬碟、PS2專用網路卡、工具光碟以及「BB Navigator」光碟片，而因為PS2主機的型號的關係所購買的類型也有所不同。如果玩家的PS2主機型號是屬於SCPH-10000、SCPH-15000、SCPH-18000其中一種的話，你所要購買的「Playstation BB Unit」是外接型；如果型號是SCPH-30000、SCPH-35000的話則需購買「Playstation BB Unit」內接型，除了外表上的差異之外其他部分是相同的。（註一）

註一：
台灣專用機SCPH-30007R目前尚未確定是否可以使用「Playstation BB Unit」，因此本手冊內容並不一定適用於PS2台灣專用機的玩家，敬請見諒。



日本ISP海外會員及信用卡

FF11屬於Playonline（SQUARE SOFT所提供的網路服務）服務中的付費服務之一，除了軟體本身的費用之外尚會按月收取使用費（依其使用內容而定，之後的內容會有詳細介紹），付費方式除了信用卡之外也可透過webmoney付費（日本通用的虛擬貨幣，可透過購買點數卡時值或上網購買），或者輸入日本ISP廠商的海外會員資料，由該ISP負責收費動作。本文將使用最後一種方式作為付費方法。（註二）

註二：
至本文截稿時間（2002年五月中旬）為止，Playonline尚不接受名字為三列的信用卡輸入（信用卡名字格式為Yamamoto Taro：可以，名字格式為Wo Shi She：不可）而Webmoney付費還有問題需修正，筆者以最後一種方式順利執行FF11，因此推薦。

網際網路連線方式

FF11對應目前所知的所有網際網路的連線方式，本文將以「使用ADSL連接，且透過IP分享器」的方式作介紹，其他連線方式執行FF11除了網際網路連接方式之外其餘部分都是相同的。



Dual Shock或Dual Shock 2手把與USB介面的滑鼠及鍵盤（非必備）

在FF11常常需要與其他玩家交談互通訊息，雖然遊戲提供了「軟體鍵盤」可用手把輸入訊息，不過考量到輸入上以及與其他玩家交談上的便利起見，筆者建議將鍵盤列入購買清單之中。滑鼠的功能可藉由手把來補足，所以不一定要購買。

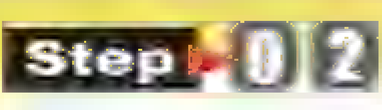
總進度完成 10%



第 章 加入日本ISP的海外會員：以nifty為例



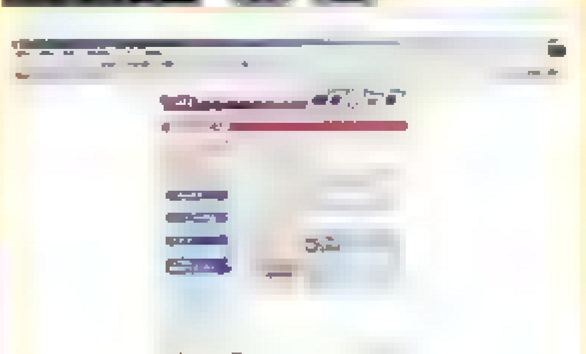
nifty是與Playonline合作的ISP廠商之一，該廠商提供非nifty使用者加入的「Combo會員」服務（免費加入），在台灣的玩家可透過加入「Combo會員」的方式完成Playonline的註冊，以及支付FF11月費等付費方式。以下介紹加入「Combo會員」的方法：



Step 01

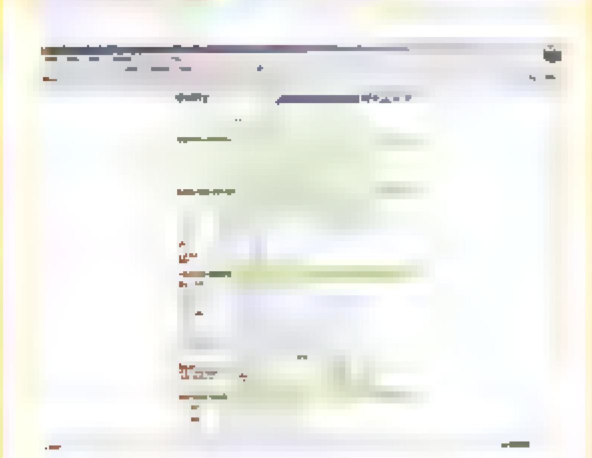
在瀏覽器的網址列上輸入「http://www.nifty.com/cs/index.htm」進入nifty的Combo會員登錄網頁。

Step 02



於網頁左上角點選登錄會員（登録はこちら。）

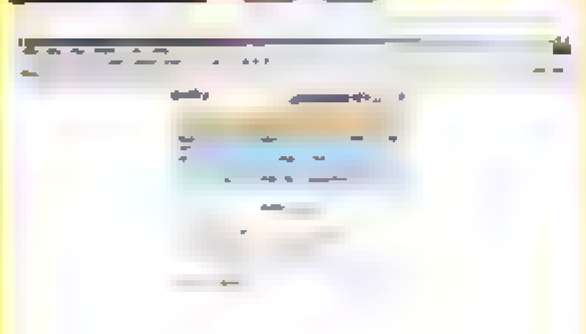
Step 03



輸入個人資料，依序為：電子郵件信箱、姓名及其羅馬拼音、性別、出生年月日、住址（含國家）、電話、信用卡資訊，之後按下頁面最下方「確認畫面 」的按鈕（往確認畫面）。（註二）

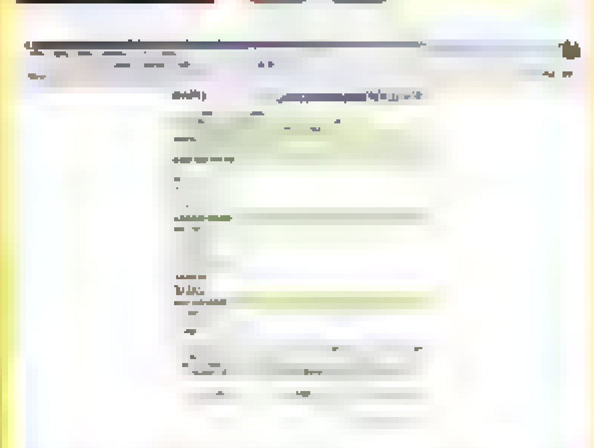
[illegible]

Step 04



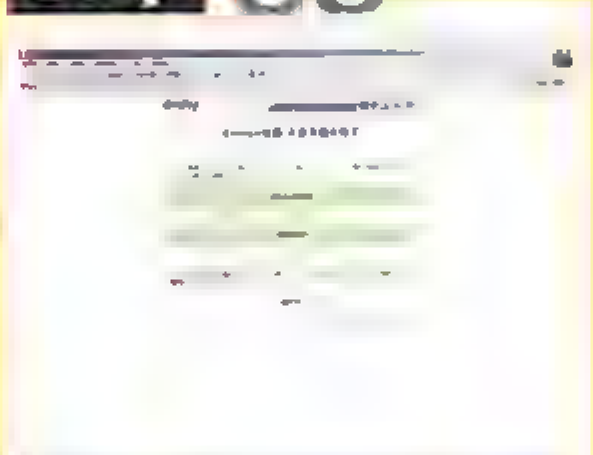
核對資料頁面，請再輸入一次剛才曾輸入過的電子郵件帳號然後按下「確認畫面 」的按鈕（往確認畫面）。

Step 05



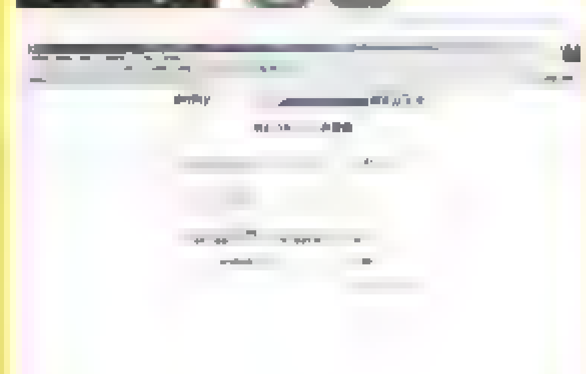
剛剛輸入的資料在此會再顯示一次，如果沒有錯誤的話就可按下頁面下方最左邊的按鈕申請入會，要修正的話選中間的按鈕重新輸入。

Step 06



完成手續囉，請把目前看到的Combo ID及ログインパスワード（登錄密碼）記載下來。接著請按下畫面上的按鈕「確認する」。

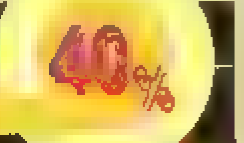
Step 07



輸入剛剛所記下來的資料後按下右方的「確認」按鈕核對剛剛所記的資訊是否正確。（要看上一頁畫面請按左邊的按鈕）。

以上步驟設定完成後，玩家就成為nifty的海外會員之一囉，之後玩家所登錄的電子郵件信箱將會收到一封由nifty寄來的電子郵件，告知玩家已經入會的訊息。

總進度完成



第[illegible]章 安裝及註冊Playonline

Playonline是SQUARE SOFT所提供的網路服務，加入Playonline的使用者可以使用電子郵件、線上聊天、執行線上遊戲…等服務。Playonline的基本服務如電子郵件、線上聊天是不收費的，但在之前必須擁有一個以上的付費服務（如FF11）。接下來請玩家將FF11中藍色印刷的光碟片放入PS2主機中開始安裝。

設定PS2的網路連線

Step 01



出現在畫面上的是Playonline服務的瀏覽器。「Playonline Viewer」的起始畫面，按下手把任一鈕開始吧。

Step 02



Playonline的歡迎畫面，對接下來進行的內容作簡單介紹（設定網路連線、安裝軟體、加入Playonline會員）

Step 03



設定網路連線的起始畫面，執行FF11並不一定需要加入OCN(ISP名稱)因此我們選擇第三項「その他の方法でインターネットへ接続する」(使用其他方法連接網際網路)。

Step 04



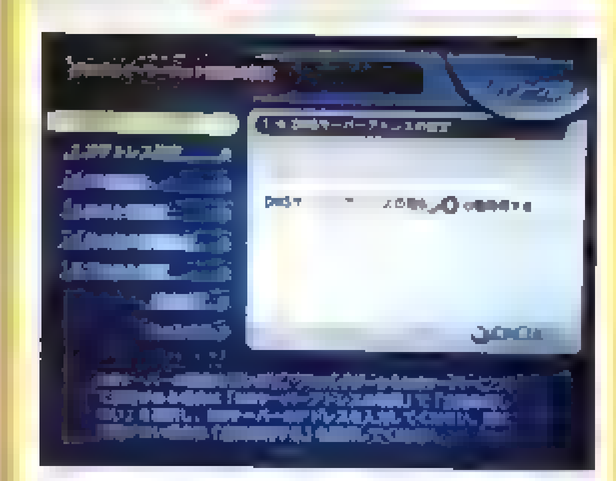
再來是網路連接方式的設定，先幫所設定的連接方式取個名字吧（就像在Windows作業系統的「撥號網路」中設定一個「我的連線」一樣）

Step 05



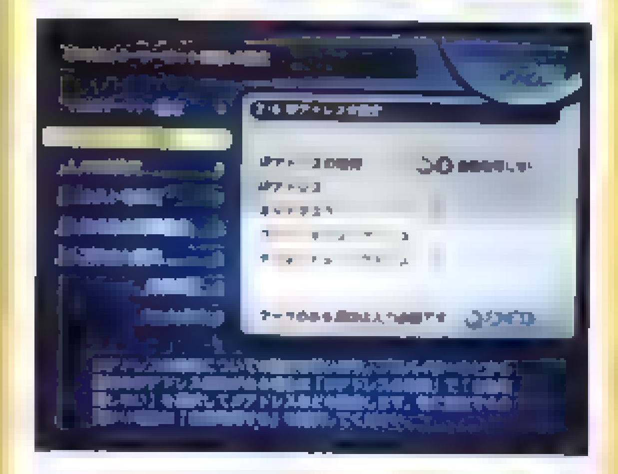
接下來設定連線方式，電話線撥接上網的玩家選擇第一項：Dialup，使用ADSL計時制的玩家選擇第二項：PPPoE，用固定IP或是透過區域網路連線上網的玩家選擇第三項：Ethernet。本文將以第二項做示範

Step 06



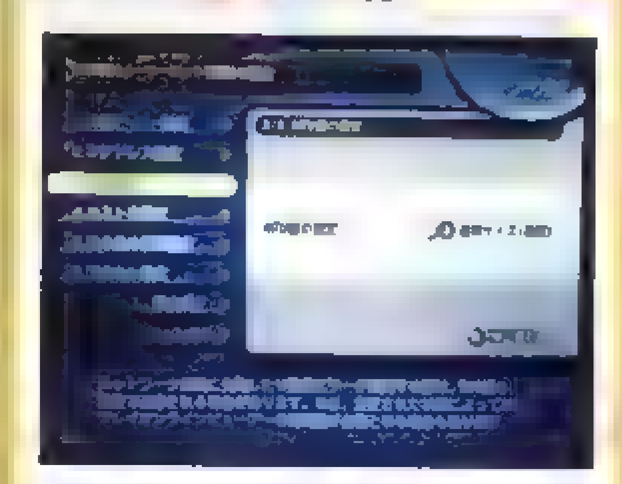
首先請先設定所連接的ISP其DNS伺服器IP位址，以中華電信Hinet來說是：168.95.192.1，數位聯合Seednet則為：139.175.1.1，請玩家先選擇「自動取得しない」(不自動取得)後依據自己的ISP公司所提供的數據設定。

Step 07



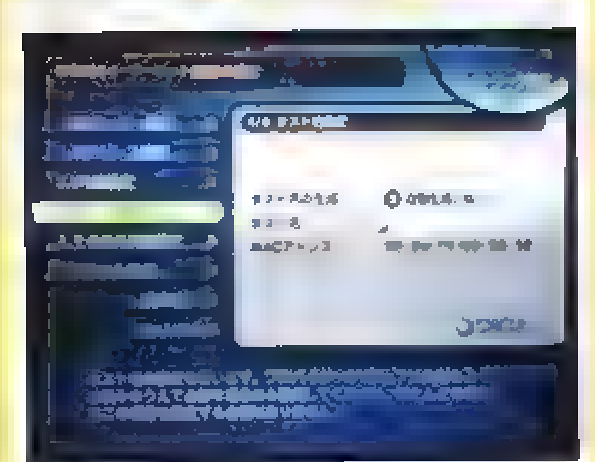
設定網路卡的IP位址，撥接及ADSL計時制的玩家請選擇「自動取得する」(自動取得)使用區域網路的玩家請詢問管理區域網路的人員。

Step 08



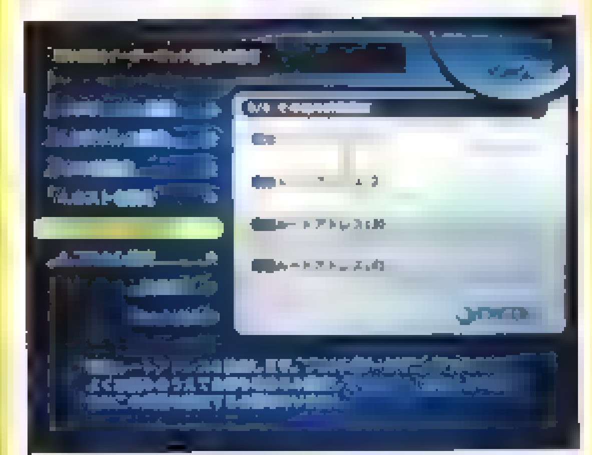
SMTU值設定，按照預定數值設定就好。

Step 09



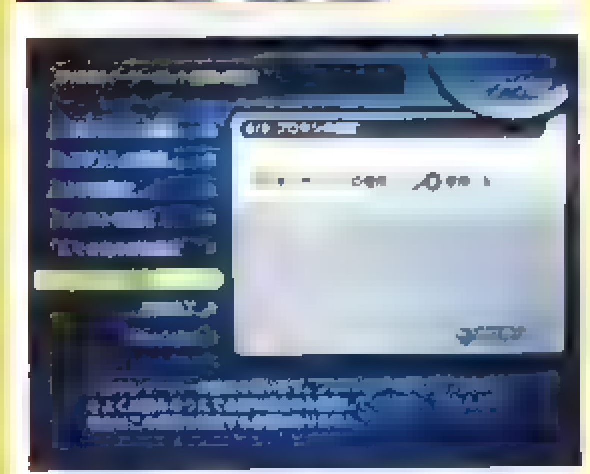
ホスト(Host)設定：設定玩家的PS2主機的名字，要自行命名的話請取沒有空白分隔的名字。

Step 10



其他設定，除非特殊情形是不用填內容的，繼續下一步吧(次へ進む)。

Step 11



プロキシ(代理伺服器)設定：請玩家自行參照ISP公司所提供的設定，此處不填資料也是可以的。完成上述步驟之後就完成網路設定囉。(註四)

註四：玩家可以依據所連接的方式個別設定不同的組合，例如設定一組撥接用設定在家使用，設定一組區網設定在網咖使用，一共可以使用二十種喔。

軟體安裝

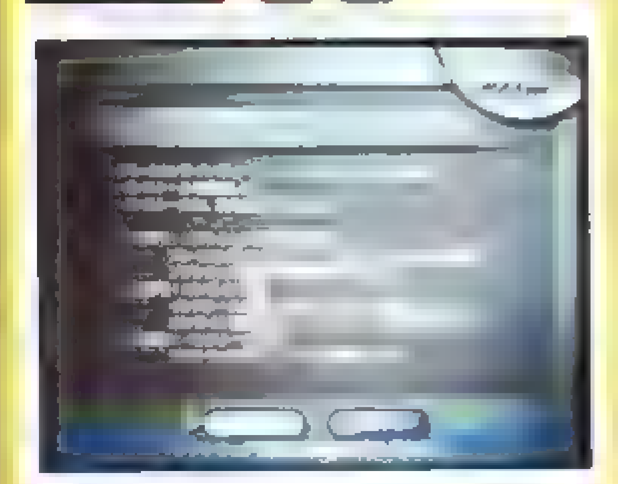


Step 12



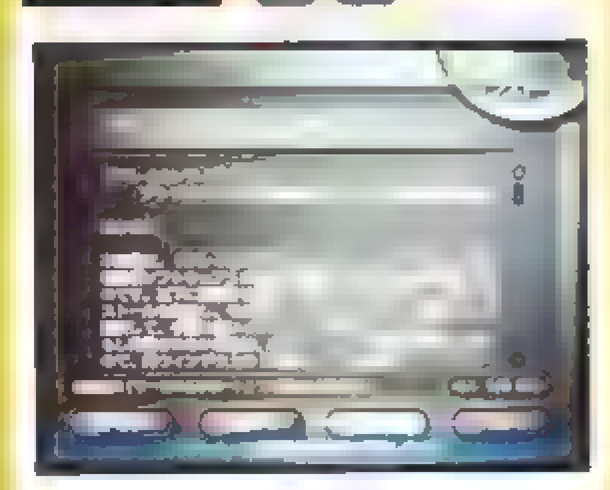
網路設定好了，接下來開始安裝軟體囉，預計安裝瀏覽器「Playon-line Viewer」、卡片遊戲「Tetra Master」以及13張麻將遊戲「雀鳳樓」，按下「インストール開始」(安裝開始)。

Step 13



簡介接下來會進行的步驟（觀看軟體授權書、線上認證、安裝軟體），看過之後選擇「次　進　」(下一步)

Step 14



軟體使用授權書的內容畫面，同意所列的內容後選擇「同意　　」(同意）。

Step 15



線上認證的畫面出現囉，確定線路及機器電源開啟後選擇「接續する」(連接)。

Step 16



列出剛剛設定好的連接方式，按下「接續」連線吧。

Step 17



嘗試與網際網路連接中，等候　下吧。

Step 18



線上認證結束，按下「開始する」後開始安裝軟體(總算開始了…)。

Step 19



在安裝過程中將會對Playonline的服務內容作簡單的介紹，由於安裝需要不算短的時間，做做其他事也無妨。

Step 20



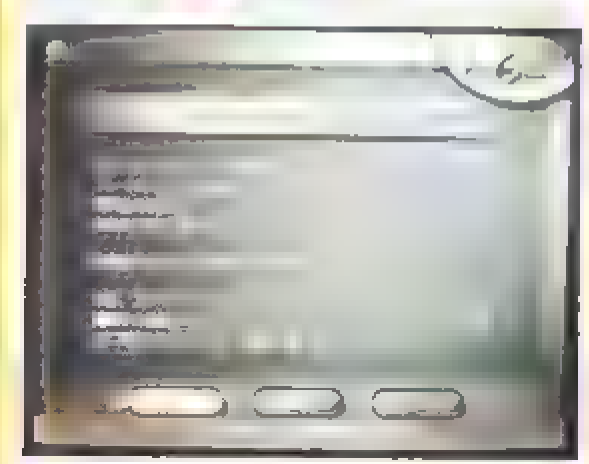
「Playonline Viewer」、「Tetra Master」、「雀鳳樓」安裝完畢，按「次へ進む」(下一步)開始Playonline入會手續。

Step 21



開始要加入Playonline囉，先連上網路。

Step 22



Playonline Viewer入會介紹，尚未成為會員的玩家請選擇「新規入會」(新加入會員)。

Step 23



加入Playonline的三個步驟　輸入序號、同意會員契約、輸入個人資訊　繼續下一步吧(次へ進む)

Step 24



請找到FF11包裝盒內中一張有著四列黑色字體印刷文字的紙張，將最上面那一列黑色字體輸入進去吧。(註五)

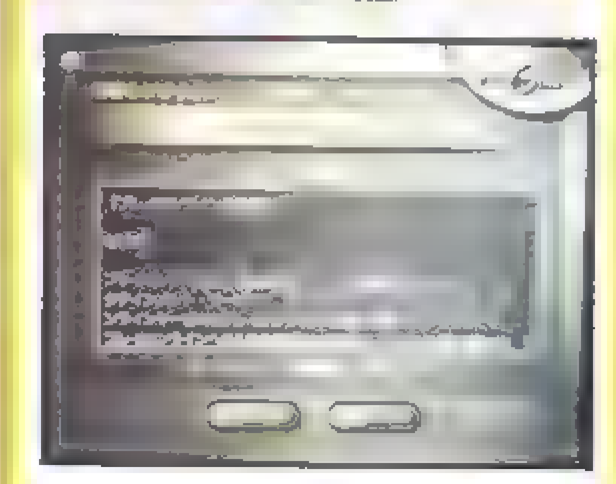
註五：執行「Playonline Viewer」、「FF11」、「Tetra Master」、「雀鳳樓」所需要的序號都在這張紙上，可別弄丟喔

Step 25

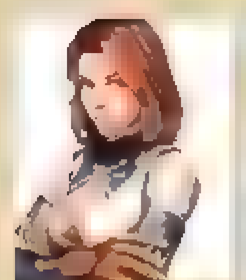


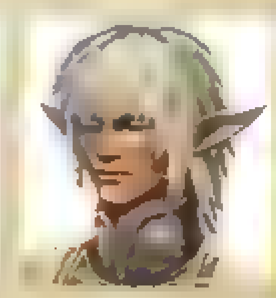
玩家成年(20歲)了嗎？如果還沒的話記得先讓家人知道自己在玩FF11後再按下「はい」(是)繼續吧。

Step 26



Playonline會員契約內容，看過之後按下「同意する」(同意)繼續。




Step 27



輸入自己的姓名(漢字)以及片假名，不清楚怎麼輸入的話不妨翻翻日華字典或請朋友幫忙。輸入完之後按「次へ進む」(下一步)繼續。

Step 28



以西元日期方式輸入自己的出生年月日，畫面括弧內的內容是要玩家注意用半形輸入。

Step 29



輸入郵遞區號及住址，輸入完之後按「次へ進む」(下一步)繼續。(註六)

註六：依照手冊上的說明顯示，SQUARE SOFT將會寄出會員資料相關文件至玩家所輸入的住址，可以的話請玩家與認識的日本友人商量一下

Step 30



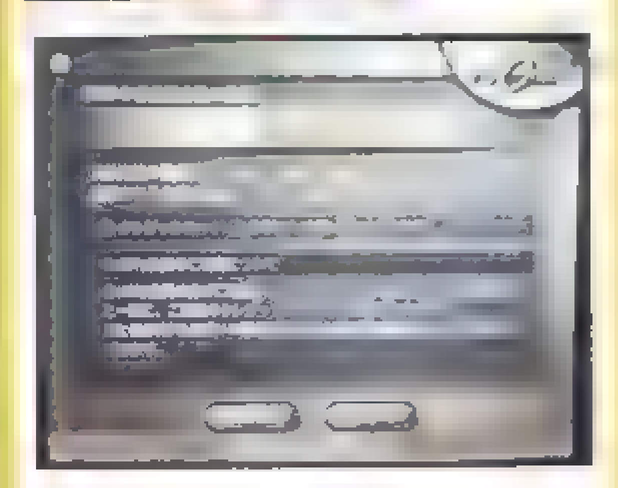
輸入電話號碼及聯絡用電子郵件信箱，電話號碼的輸入內容請參照註六。

Step 31



現在看到的是剛剛所輸入的資料，確定無誤後按下「はい」(是)開始登錄吧。

Step 32



選擇付費給Playonline的方式，在此將選擇第一章所提及的資訊：由nifty收費。請選擇從右邊算來第二項後選擇「決定する」(決定)。

Step 33



選擇使用「nifty」方式的介紹，按下「次へ進む」(下一步)繼續。

Step 34

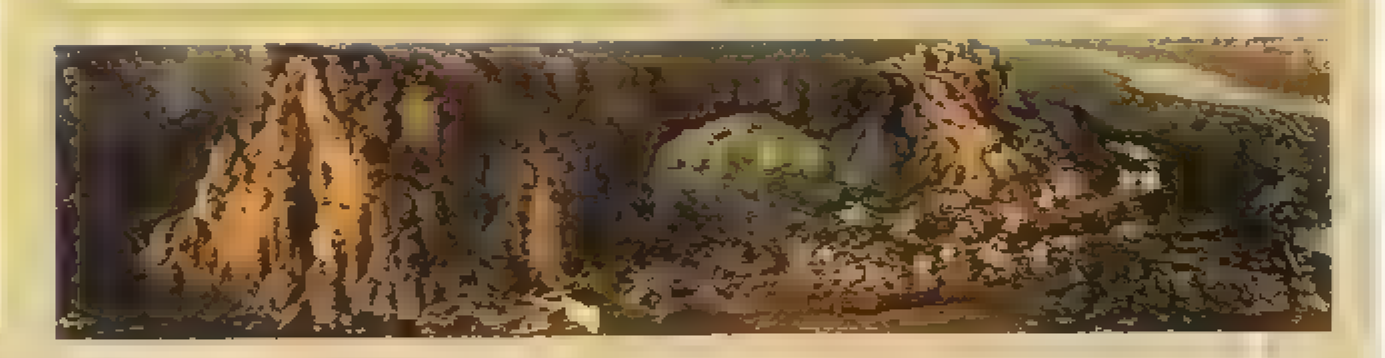


把剛剛記錄下來的Combo ID及ログインパスワード(登錄密碼)依序填上去吧，距離完成越來越近了！

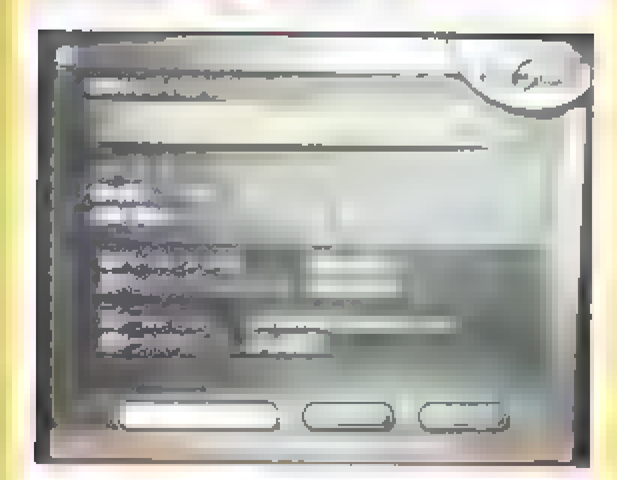
Step 35



剛剛所輸入的資料將送到nifty認證，按下「はい」(是)繼續。

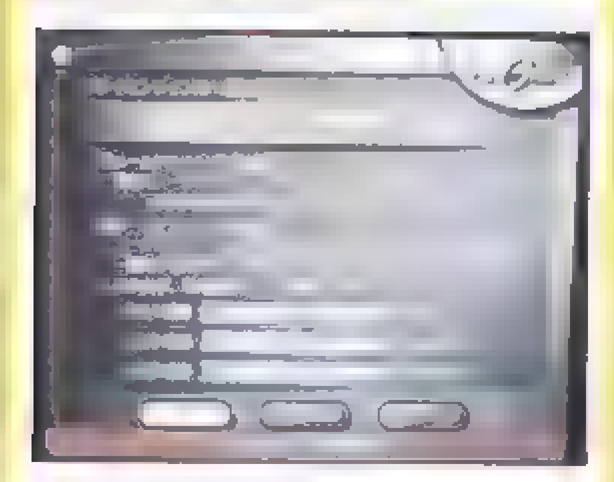


Step 36



看到這個畫面，代表玩家已經完成Playonline入會手續囉，如果想改變Playonline所給的電子郵件帳號請選擇「メールアドレスの變更」(變更電子郵件信箱)，或是按「次へ進む」(下一步)跳至Step38。

Step 37



Playonline所配的信箱名稱不好記，將希望更改成的名稱依順序輸入後按下「變更する」(變更)(註七)。

註七：如果玩家所輸入的第一個名稱已經有人使用的話將使用第二個，依此類推。

Step 38



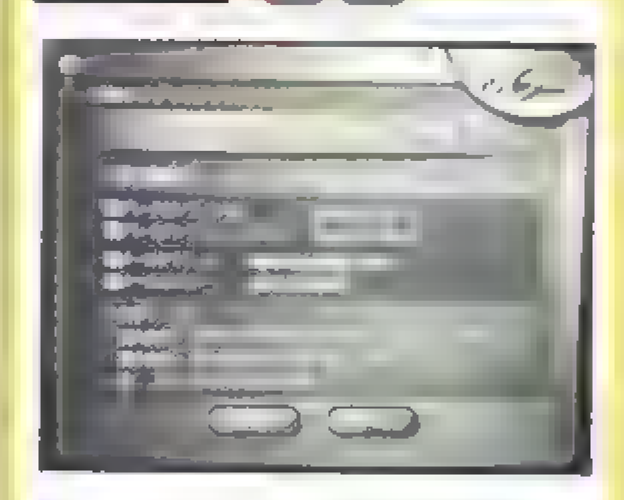
再一次列出玩家剛剛所輸入的資訊，沒有問題的話按下「はい」(是)繼續吧。

Step 39



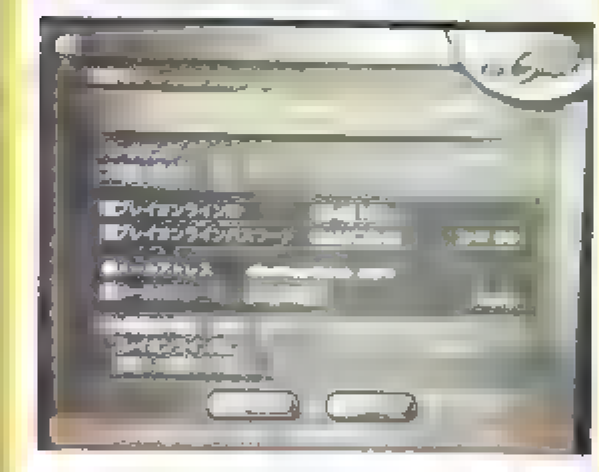
Playonline所給的電子郵件帳號更改完成，按下「終了」回到Step34。

Step 40



常有人將數字「0」與英文字母「O」或是把大寫英文「I」跟小寫英文「l」搞錯，Playonline將其字體對照表顯示在畫面下半部，對照過後請把上半部的資料記錄起來吧。繼續下一步。

Step 41



如果玩家的PS2主機都是自己使用的話可以勾選畫面右方的方格將登錄帳號資料保存起來，這樣就不用再輸入一次囉，按下「終了」結束Playonline註冊程序。

Step 42



完成註冊Playonline的所有程序囉，將光碟片取出後按下「終了する」(結束)，PS2主機將會關閉。





第四章 安裝及註冊FF11



花了不少時間完成前述程序後，總算開始FF11相關設定囉，有玩家忘了這篇主題是什麼嗎？快翻到最前面看看吧T_T）。

在這個章節玩家將完成FF11的基本設定，連下一章的人物創造一起完成的話就可以好好探險SQUARE SOFT所製作的FF11世界了，漫長的設定過程雖然讓人不耐，但是辛苦過後的成果更讓人感到值得（還好不太有可能有第二次…），Let's go！



啟動 PlayOnline Viewer

Step 01

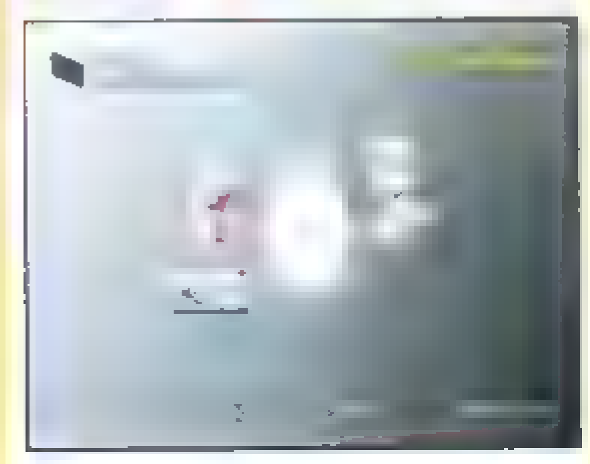
開啟PS2主機電源，先不要將光碟片放入主機中，在開機畫面出現過後選擇第一項「瀏覽器」

Step 02



完成註冊PlayOnline的所有程序囉，將光碟片取出後按下「終了する」(結束)，PS2主機將會關閉。

Step 03



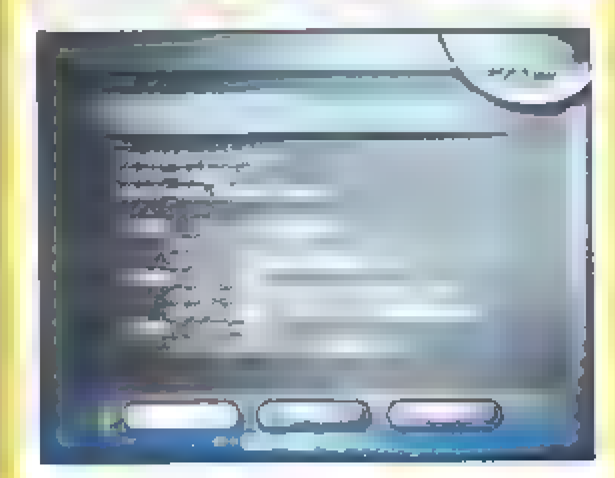
將光點移到「PlayOnline Viewer」圖示上按下　鈕執行PlayOnline Viewer。

Step 04



熟悉的畫面，按下手把上的按鈕繼續吧。

Step 05



對應PlayOnline服務的軟體安裝，按下「閉じる」(關閉)繼續。

Step 06



將游標移至「インストール」(安裝)後按　鈕開始安裝程序。

Step 07

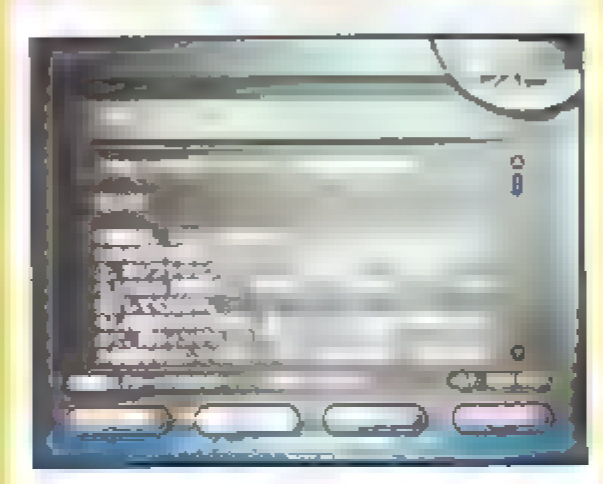


將對應PlayOnline服務的軟體光碟片放進PS2主機內，請將FF11包裝盒中黑色字體印刷的光碟片放進主機中。（終於到了）

Step 08

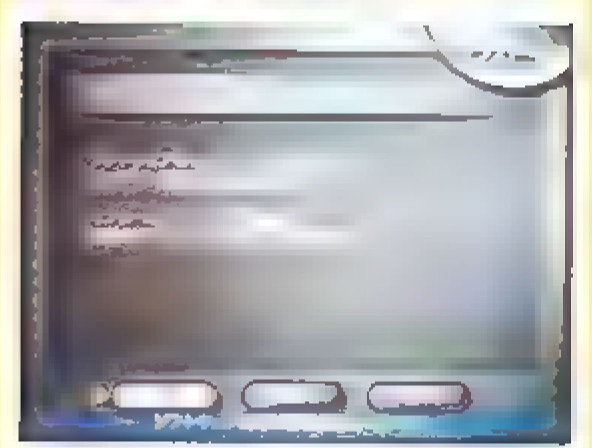
與PlayOnline光碟片相似的安裝畫面，按「次へ進む」(下一步)繼續。

Step 09



FF11的軟體使用同意書，看過之後選擇「同意する」(同意)。

Step 10



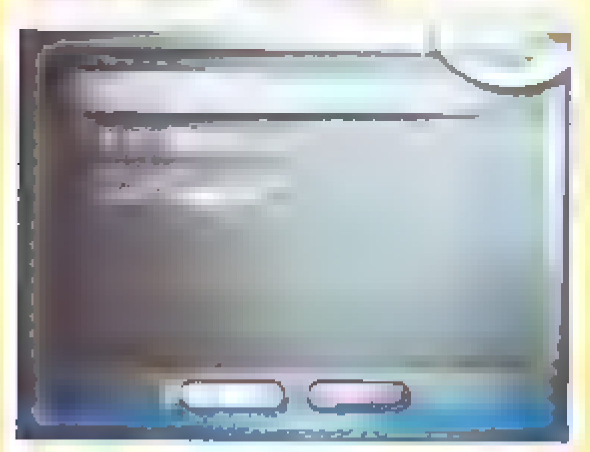
安裝軟體前的線上認證程序，選擇「接続する」(連接)。

Step 11



選擇連接方式後連上網路

Step 12



線上認證完畢，按下「開始する」後啓動FF11安裝畫面

Step 13



FF11標題畫面，按任一按鈕繼續。

Step 14



按下「Start Install」選項開始安裝FF11。

Step 15



開始安裝FF11軟體到硬碟上，這次所花的時間遠比之前還來得長（註七）

註七：看到進度緩慢的安裝完成進度，玩家們也許想知道到底安裝了多少資料進硬碟吧？調查一下之後得知Playonline Viewer所佔硬碟容量為1024MB，而FF11則是破紀錄的9192MB，夠驚人了吧^

Step 16



軟體安裝完成，將光碟片取出後按下「OK」關閉PS2主機。(註八)

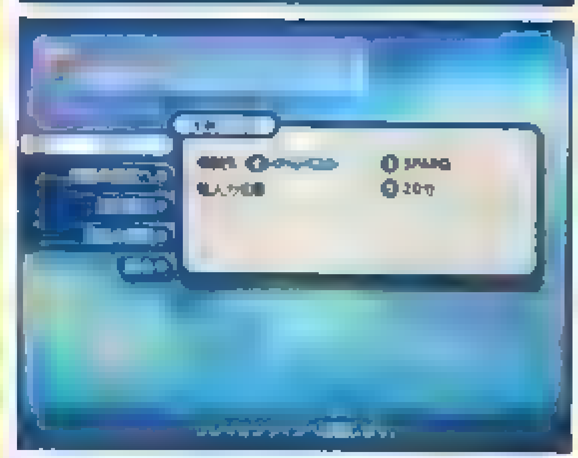
註八：以後的步驟還需要安裝光碟片嗎？答案是不用的。



啓動FF11及申請コンテンツID (Contents ID)

Step 17









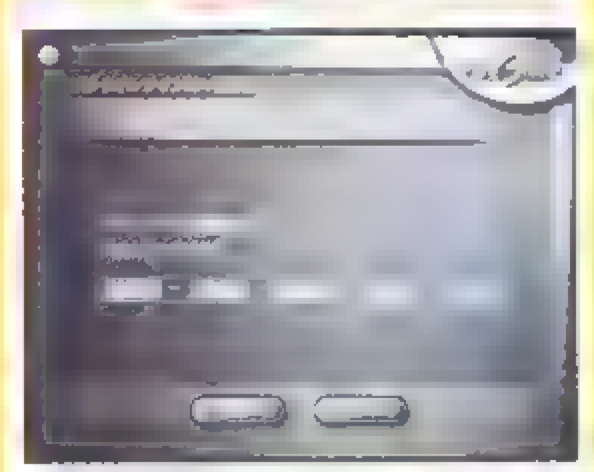
啓動PS2電源，說明請參照前述步驟。

Step 18



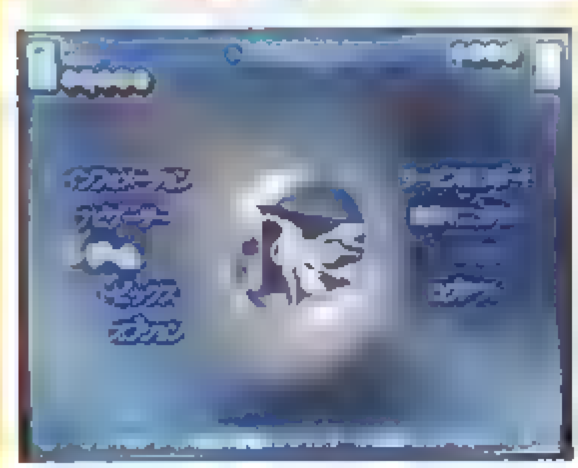
登入Playonline服務，請填入之前記下的帳號資料後按下「ログイン」(登入)。

Step 19



請拿出之前提及記載序號資料的紙張輸入Playonline序號（第三章，Step22）

Step 20



登入Playonline Viewer完成後會出現圖片中的內容，請選擇「ゲーム」(遊戲)後按○鈕繼續。



Step 21



第一次選擇Playonline的服務選項時會出現如圖片中顯示的簡介，勾選畫面下方的方框後將不會再出現。請選擇「終了」繼續。

Step 22



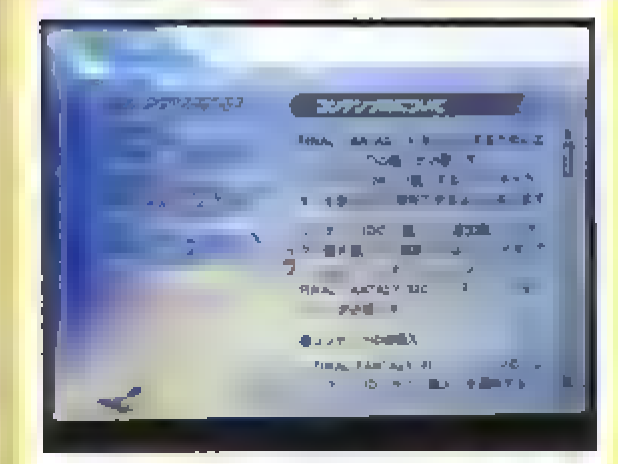
列出目前Playonline所提供的遊戲服務，請選擇「FINAL FANTASY XI」後繼續。

Step 23



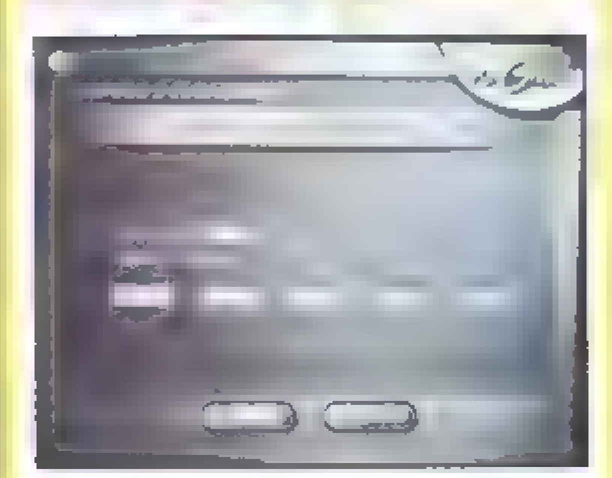
FF11遊戲主畫面，由於是第一次進入尚未購買コンテンツID(Contents ID)，因此請先選擇「コンテンツID」。

Step 24



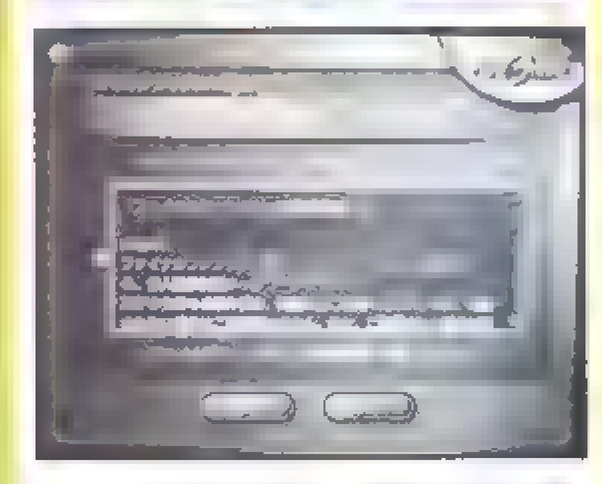
コンテンツID的內容頁，在此可做コンテンツID購入、添加或解約。請選擇「購入」。

Step 25



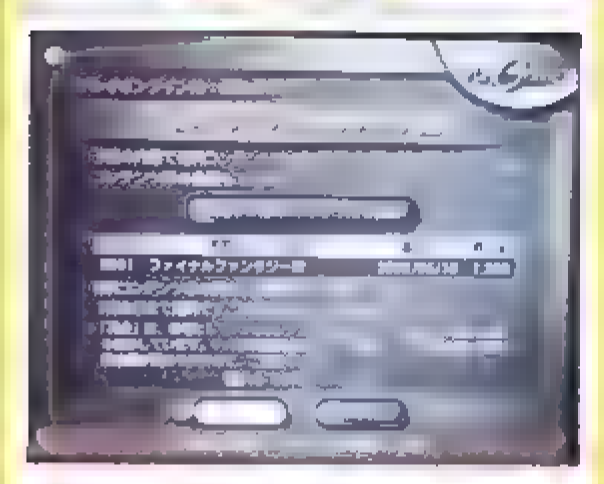
請拿出之前提及記載序號資料的紙張輸入FF11序號後按下「登録する」(登録)。(FF11的序號為記載序號的紙張中從最上方算起第二行的黑色字體)

Step 26



FF11使用契約內容，看過之後按下「同意する」(同意)繼續。

Step 27



確認自己所支付的付費コンテンツID內容資料，同意的話選擇「はい」(是)繼續。(註九)

註九：FF11的計費方式為按月計費，而且是以一個月的第一日至最後一日的時間記為一個月，因此到6月1日前的所有Playonline服務不列入計費範圍。而Playonline服務正式上線之後因為伺服器系統的問題經常停機維修，因此SQUARE SOFT決定至6月30日30天中所有Playonline服務也不列入計費時間。

Step 28



系統發出一封電子郵件到玩家的Playonline信箱，內容大意為確認玩家購入コンテンツID內容資料

Step 29



列出玩家所購買的コンテンツID內容資料，選擇「終了」完成購入動作



總進度完成



第五章 創造自己的分身：創造人物

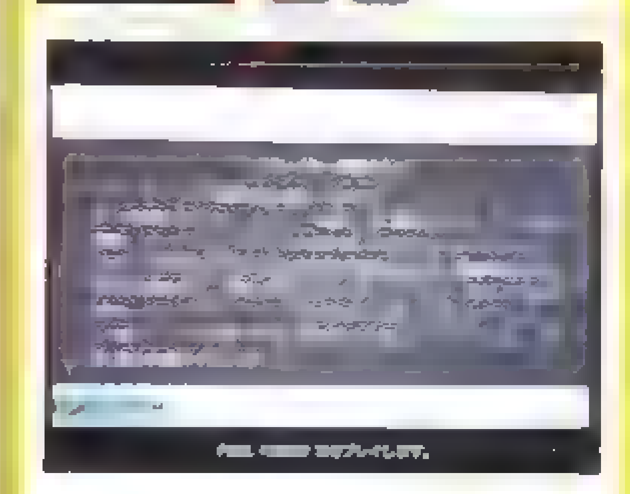
踏入FF11的世界之前所做的準備工作已經接近尾聲，本章將介紹人物創造的方法，當人物創造完成之後所面對將是FF11的遼闊世界。

Step 01



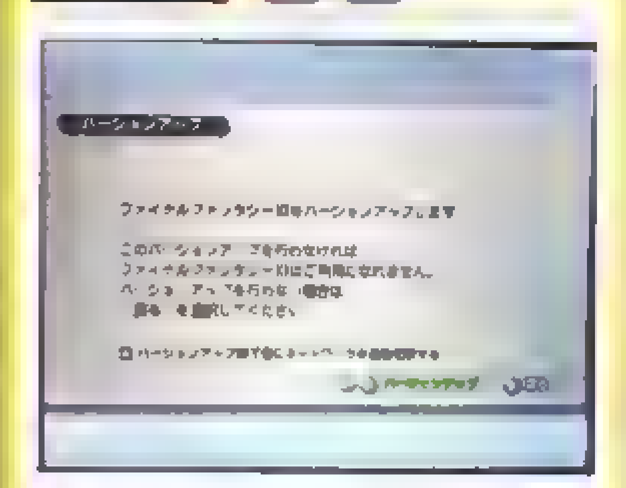
操作Playonline Viewer，直到顯示圖片所表示的畫面，將游標移到「プレイ」圖示上按下○鈕執行。

Step 02



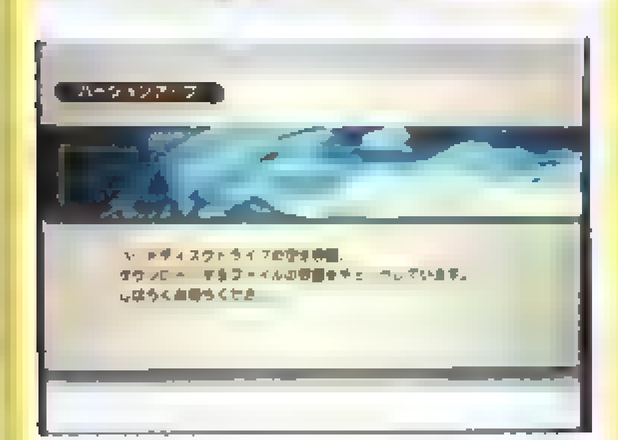
給玩家們的建議，大意為請勿因為沉醉於多人線上遊戲樂趣的關係而影響到現實生活的人際關係、學業或生活，這將是遊戲製作人員所不願見到的事。看過之後按下○鈕繼續。

Step 03



網路遊戲的特性除了多人同樂之外另一項特點則為透過修正檔的下載而修正遊戲平衡度，改善系統穩定度等情況。在FF11中修正檔下載的動作稱為「バージョンアップ」，請選擇「バージョンアップ」開始檔案更新。

Step 04



檔案更新前先檢查玩家硬碟的容量以及計算下載檔案大小，請先稍候一下。

Step 05



開始檔案更新動作，檔案數目依其修整的幅度而有所增減，畫面上的順序僅供參考。

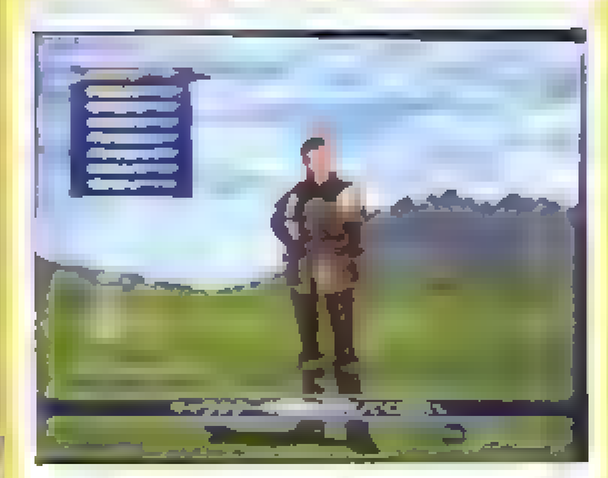
Step 06



FF11 遊戲選單，請選擇「プレイ開始」。



Step 07



以十字鈕移動更改角色的種族設定，選擇好種族之後按　鈕繼續。

Step 08



種族選定之後接著設定臉型，按 R3（右邊的類比搖桿）可以切換視角

Step 09

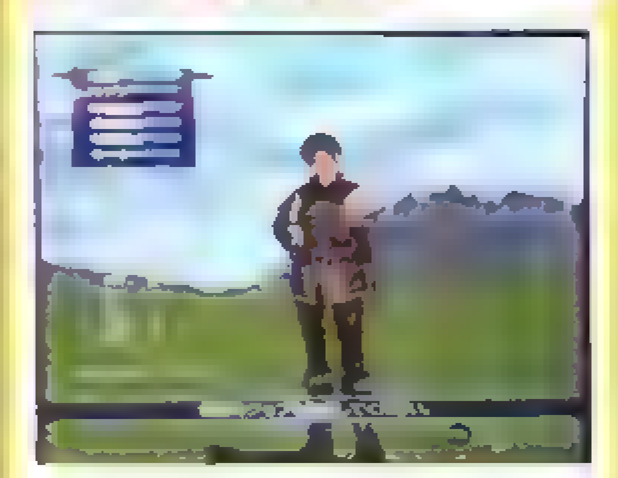


選擇頭髮顏色，神學者比較喜歡黑色^^

Step 10

可從 S（細小）、M（中型）、L（高大）三種類型選擇身高

Step 11



選擇基本職業，某些職業在選擇完後還可以接著選擇上級職業。

Step 12



選擇玩家在遊戲中的名字，想不出要用什麼名字的話按^鈕由電腦幫你找一個

Step 13



指定伺服器，新玩家登錄的伺服器由系統隨機選定，如果要和朋友在同一伺服器上則需透過 WP 得知。（註十一）

註十一：WP（world Pass）是玩家於 FF11 世界中所購得的特殊物品之一，記載著所在伺服器的名稱及密碼，一個 WP 資料可以分給六個人，有效期限為一個星期，而且 WP 的價格隨著購買的人數增多而增加。

Step 14

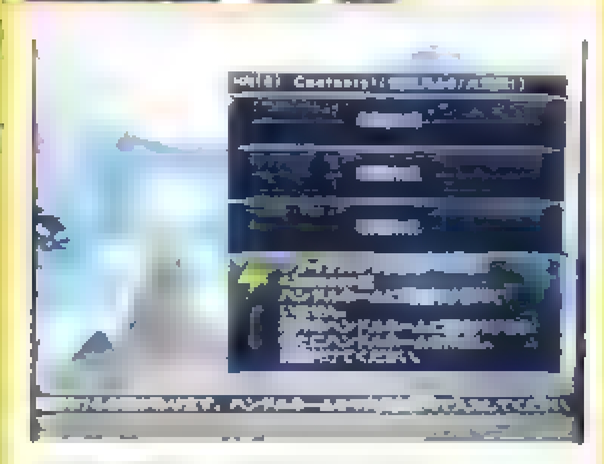
選擇剛出發時所在的國家，依序為騎士國家「San d Oria」、工藝國家「Bastok」、學術國家「Windurst」，神學者選「San d Oria」

Step 15



選定國家後系統將會詢問是否將此人物寫入資料中？如果滿意所做的人物設定則選擇「はい」存檔。

Step 16



剛剛創造好的人物並沒有設定ハンドルネーム（Handle Name=HN），接著就來設定ハンドルネーム吧

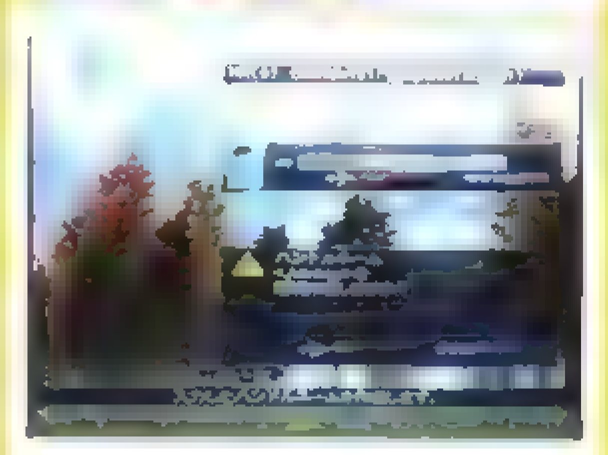
註十二：ハンドルネーム就是在Playonline Viewer主畫面中，左上角的人物資料，依照系統設定一個人可有最多64個ハンドルネーム。

Step 17



輸入ハンドルネーム，輸入「Junno」好了^^，輸入好之後選擇「決定」。

Step 18



確認所輸入的ハンドルネーム沒有問題後選擇「はい」(是)完成ハンドルネーム登記。

Step 19

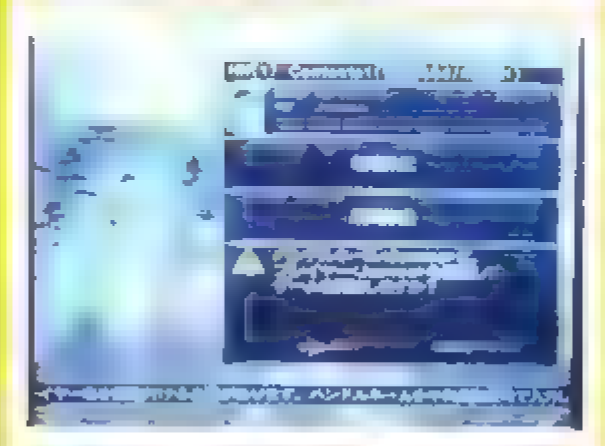


人物創造完成，ハンドルネーム也有了，按下「キャラクター選擇」(角色選擇)開始吧。

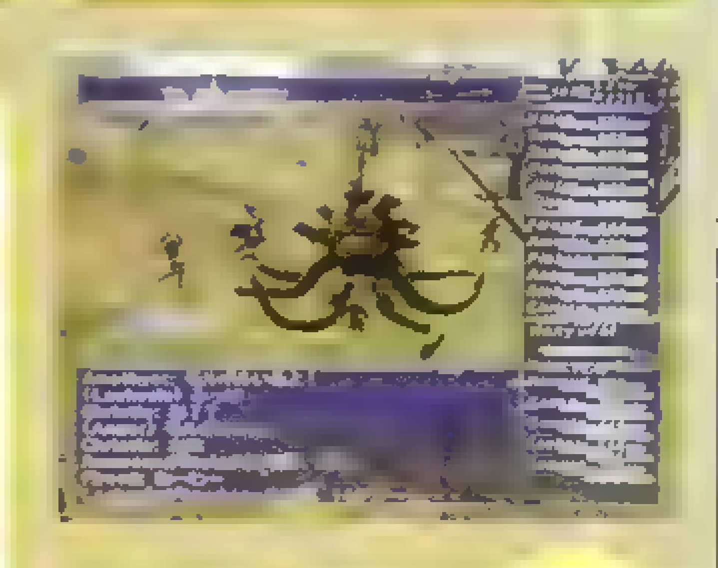
Step 20

畫面上顯示著剛剛創造好的角色及基本資料，按下按○鈕繼續。

Step 21

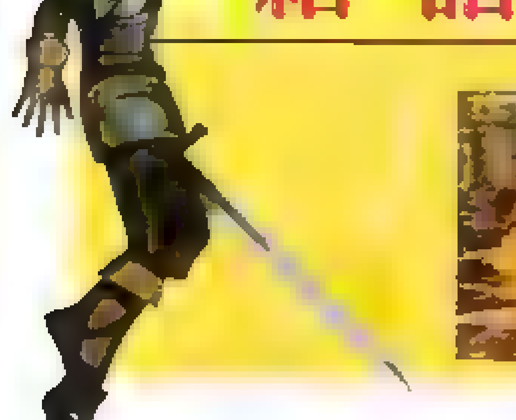


配合剛剛設定好ハンドルネーム後選擇「はい」(是)進入「FF11」的世界。



總進度完成 99.999%

結語







FF11是PS2第一款線上遊戲，因此在設定步驟上比較多、比較繁雜，一路隨著本手冊設定過來的玩家，辛苦了！設定資訊全部結束同時也是FF11世界探索的開始，玩家將面對的將是充滿着眾多可能性的冒險旅程…引用日本友人送我的一句話：よい冒険を。

史上第一套萬人線上動作遊戲

「神諭時刻─光明戰士團」及點數卡，7月下旬即將鬥陣上市！

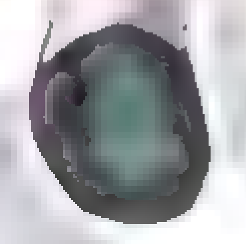














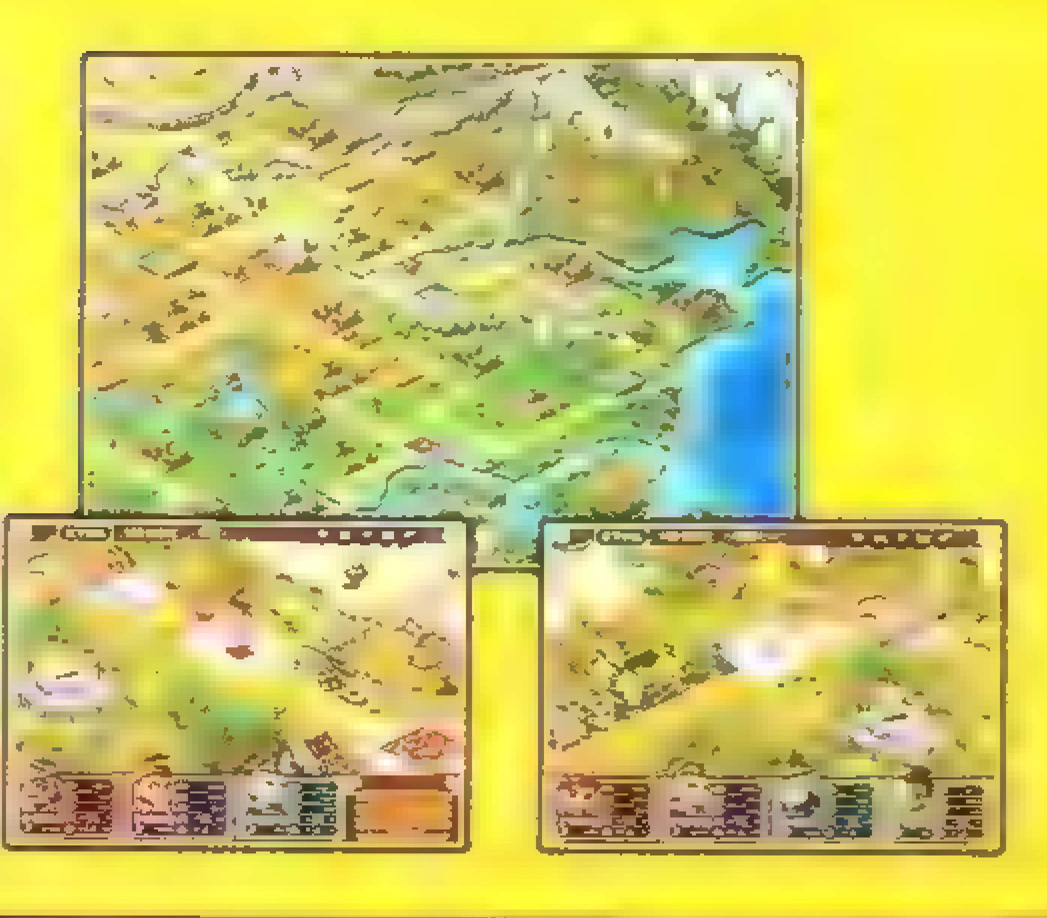




邦博科技股份有限公司
BORNPRO TECHNOLOGY CO.,LTD
台北市中和市建八路16號10F-1 TEL:(02)82263569
http://www.bornpro.com


爭強爭戰爭勢力，拼錢拼權拼經濟！
搞怪搞笑有搞頭，鬥陣鬥智又逗趣！
報數
三國演義
WOW!! SANGO STORY
抗議！抗議！！
顛覆三國！！
注意！注意！！
即將上市！！
運籌戰場上的
策略、陣型、攻防、計謀！
戰術巧妙運用，
完全存乎一心！
攻防





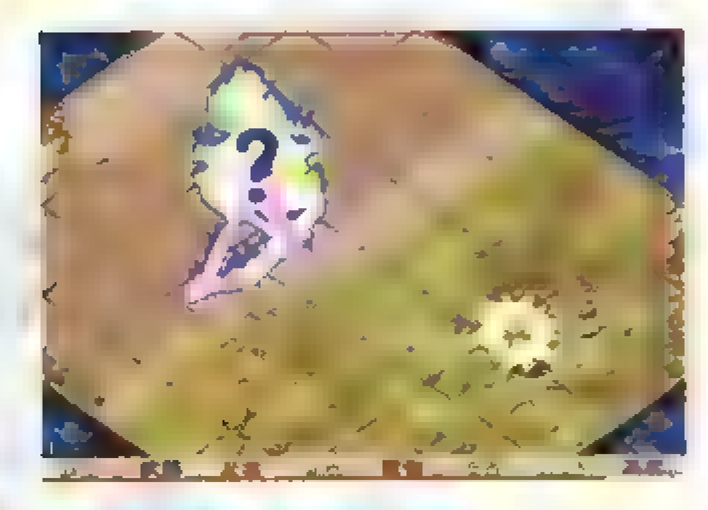

感謝各路抗戰英雄好評支持！
官方網站特別收錄玩家攻略與心得！
戰略！訓練！編制！部署！指揮！
最受好評的戰略遊戲，
Fans 欲罷不能聲聲呼喚，
不獲得最後勝利，
誓不罷休！
八年抗戰
THE WAR OF RESISTANCE AGAINST JAPAN



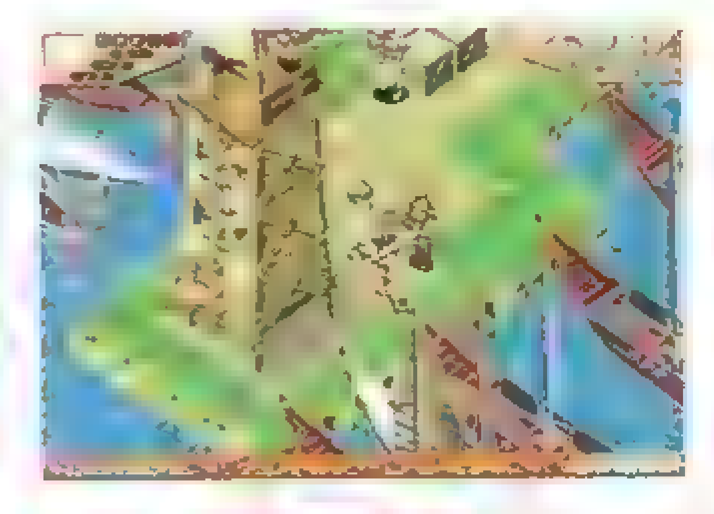


征服魔弓遺跡，創造勇者傳說！

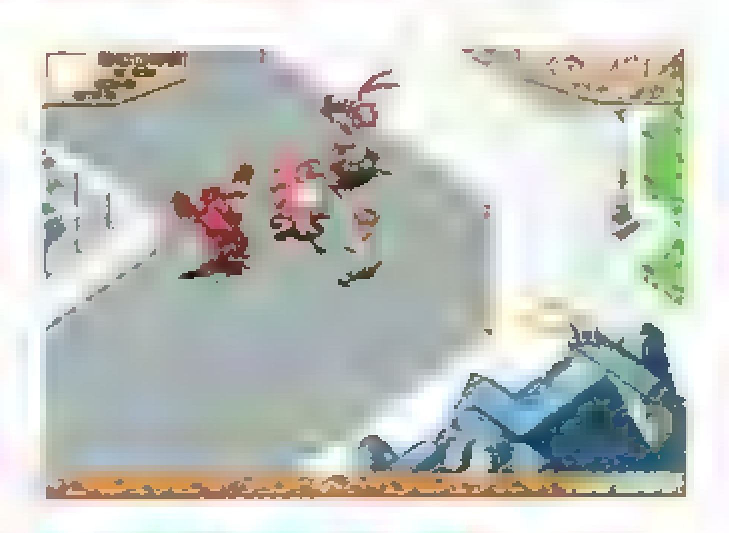
法蘭城和傳說中的亞諾曼城間建立起臨時通道，蓄勢待發的勇者，為了解救德威特島的人民，對抗魔族的入侵，冒險進入蠻荒的傑諾姆島！



引人入勝的故事情節！
傳說中的勇者挑戰魔弓巴克達！



嶄新的冒險歷程！
將帶給你前所未有的感動！
增加二座大島、一城、四村、一遺跡。



有帥氣的赤熊、兇猛的殺人螳螂、可愛的紅色口臭鬼！
全新火系新寵暑假炙熱登場！
《台灣、香港首發》


線上遊戲
勇者們能順利通過貝力絲遺跡解開封印之謎嗎？
傳說中的專門指導王族箭術的導師【魔弓巴克達】究竟有何能耐？
這一切的一切都必須由身為勇者的你親眼目睹……





國
24小時不打烊　男類聲色場所！



慕容復
誰能挑戰姑蘇慕容?!
以彼之道，還施彼身，天下武學，盡歸慕容
姑蘇慕容號稱武學兼修百家之長，
專以對手成名絕技取對手性命；
「以彼之道，還施彼身」，
讓天下驚駭，令英雄喪膽！
問天下間有誰可以盡窺武林各派絕學？
乃至丐幫降龍十八掌、少林七十二絕技、
易筋經等各項不世神功？
有誰可以撼動慕容世家的傲世傳奇？
等你挑戰姑蘇慕容，
武林波瀾再起！

招式與心法的武學極致攻略！

武功絕招搭配內功心法，任你用北冥真氣發動一陽指、打狗棒法，找出完美配合的心法、招式，發揮震天武學神威、挑戰慕容武林傳奇！



自設人物遊走天龍八部，與段譽、蕭峰、虛竹是敵是友？是否投效少林、丐幫？在天龍的世界中，你將成為怎樣的英雄、梟雄？



The Semi-gods And The Semi-devils

遊刃八部　　盡其在我

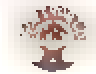
英雄與命運的劇情參與定奪！

看虛竹巧破珍瓏棋局？與蕭峰血戰聚賢莊？任你牽引定奪原著劇情，英雄命運將有意想不到的重大突破！

團隊與機智的戰鬥運用巧妙！

與天龍人物結伴共赴各式驚心動魄的決鬥會戰，依不同的戰鬥目標設定人物攻擊型態，應變組合強勢隊型！



 軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com　http://智冠.TW　 www.gamedreamer.com.tw


ORIGINALLY MYTH
2002年酷一銳意製作
劃時代電腦策略冒險遊戲
今秋勁爆登場!!



遊戲基地・全國第一

每天上站15萬人次

Taiwan No.1

根據專業網路研究單位NetValue的調查，2001年12月《遊戲基地》已經躍居遊戲入口/社群類網站的第一名。

2002年3月《遊戲基地》更榮登全體遊戲類網站（包含網路遊戲網站與遊戲入口/社群網站）的第一名。

與全國所有各類型網站做比較也是毫不遜色，《遊戲基地》是全國前100大網站的第83名，《遊戲基地》遙遙領先其他遊戲入口社群網站，令同類網站望塵莫及。

《遊戲基地》訪客到達率成長圖

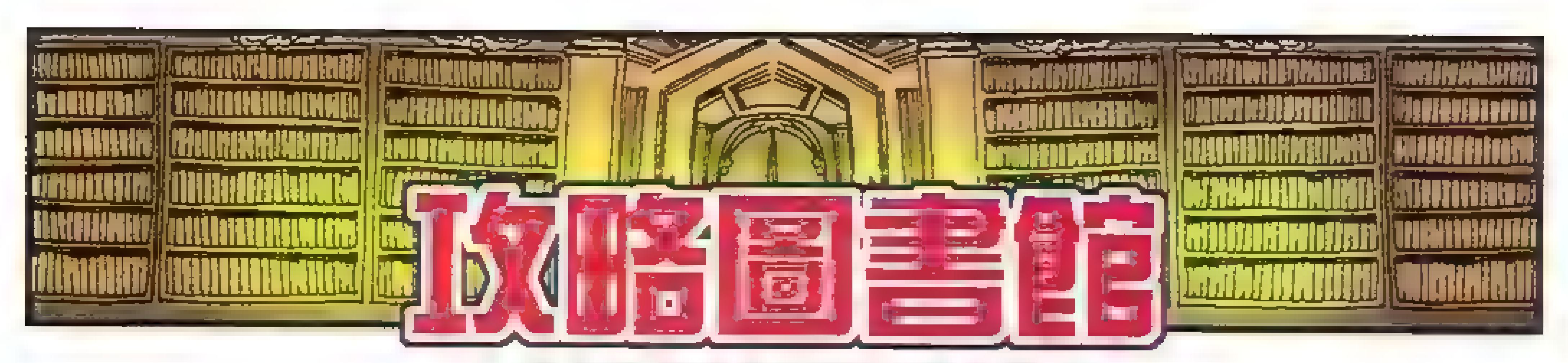
90年9月	90年10月	90年11月	90年12月	91年1月	91年2月	91年3月
3.6%	4.8%	3.2%	6.4%	6%	5.6%	7.1%

《遊戲基地》於全體遊戲類網域中排名第一

[illegible]	83	gamebase遊戲基地	[illegible]	7.1%
2	91	宏育	403,900	6.6%
3	113	Gamania遊戲橘子	349,100	5.7%
4	119	Acergame宏碁戲谷	333,900	5.4%
5	125	Rogman a203	329,000	5.4%
6	206	EA.com	226,700	3.7%
7	232	巴哈姆特	212,000	3.5%
8	286	遊戲頻道	173,500	2.8%
9	313	Bossmonster	160,800	2.6%
10	361	Orisina	140,800	2.3%

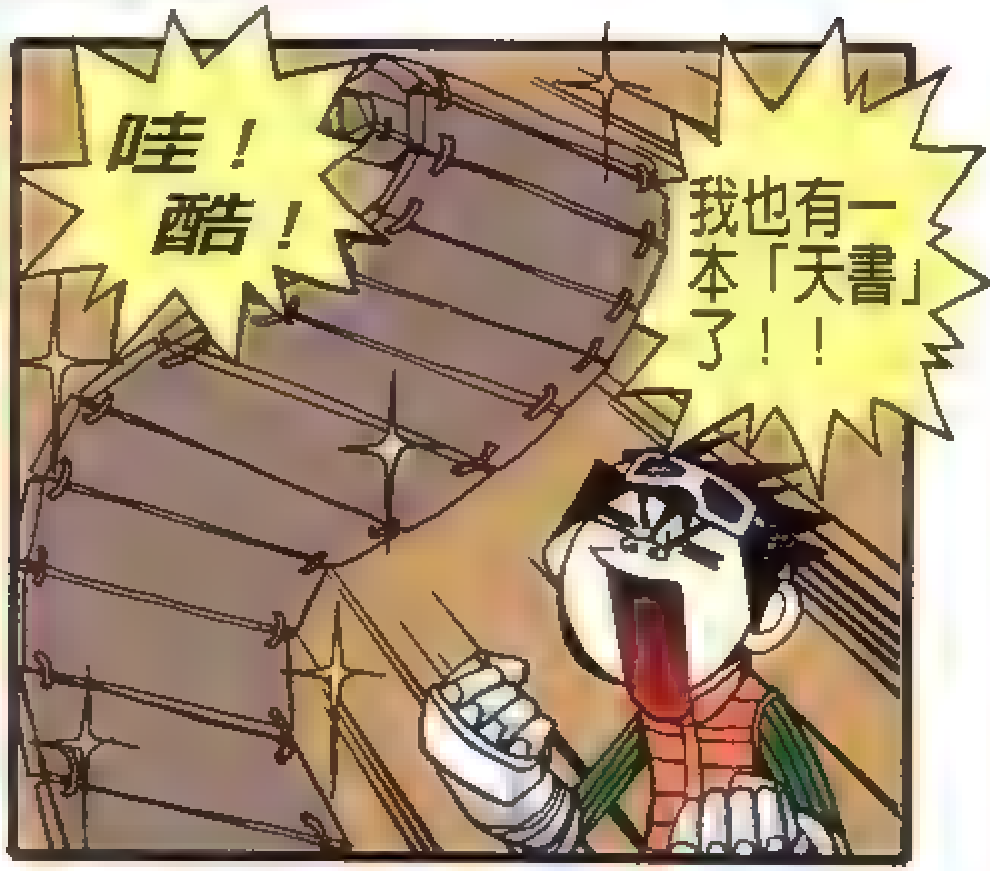


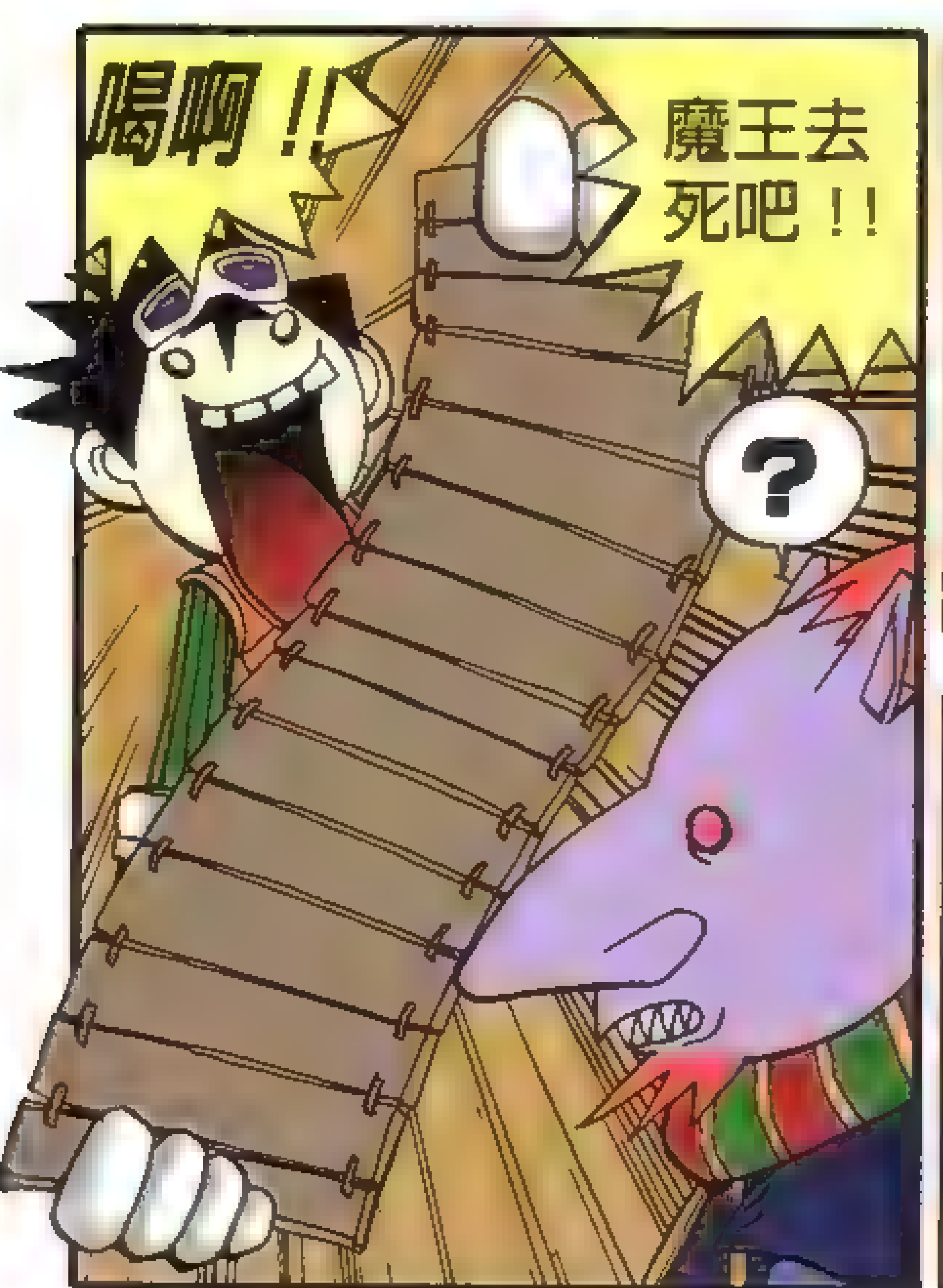
寵物星球
EDEN MOON
在地球上玩膩了嗎？
快上寵物星球!!!
有把握讓你驚奇的線上遊戲 寵物星球!!!
不要在家裡隨地大小便啦!!
太后英明~
跟著我走保證你每天都能吃香喝辣ㄛ
這麼多隻要烙郎嗎？
★遊戲官方網站★
Playcoo
玩酷科技股份有限公司 http://edenMoon.playcoo.com.tw



提供最完整詳細的石盤攻略













快速認識魔獸3各兵種的特性



魔獸爭霸3 兵種介紹

英雄概述

英雄跟一般單位的最大不同就是英雄能累積經驗值、提昇等級，隨著等級的提昇，其HP、MP會提昇，並且可以修得更多技能（魔法），每個種族的英雄都是由其對應的Altar所生產的，第一位英雄都不需要花費任何資源，只需提供5個人口數就可以生產，之後的英雄都是花費G500、L100、F5。每位英雄都有3個普通技能（魔法）及1個究極技能（魔法）可以修習，每個普通技能（魔法）都有3個等級（Level），普通技能（魔法）的修得等級為：Level 1需要英雄本身等級1，Level 2需要等級3，Level 3需要等級5才能修習，因為3個等級的施法資料上，都會隨等級提升有所更動，所以底下資料將以（等級1、等級2、等級3）來表示其數據；另外，究極技能（魔法）則只有1個Level，需要英雄本身等級6才能修習。所以在等級低修習技能之時，當然可以3個普通技能都修習，不過會變得學藝不精，3項技能都不強，所以建議玩家挑2個好用的技能加以強化，這樣才能夠讓自己的英雄早日獨當一面。英雄另外的一大特色就是死亡之後可以原等級不動的復活，也是由其負責生產的Altar來負責復活

名詞解釋

Armor（裝甲）：數值越大，裝甲能力越強，代表越不容易受到傷害。被動技能：就是不需要啟動的技能，都是一定機率下會發生某事的技能，當機率判定會發生時，就會自動啟動，而且不需要消耗mana，也有符合條件下必發生的技能，如Night Elves的Hide。Aura（靈氣）：有靈氣的單位會給予在其四周的單位某種程度的加給，只要在其靈氣範圍內，就會受到靈氣的加給，而靈氣範圍皆為90，另外也不需要mana來啟動這能力。Autocast（自動施放）：當魔法的外框有黃色的4角，代表這個魔法有Autocast，只要對著這個魔法的圖像指令按下滑鼠右鍵就可以啟動Autocast；反之，再按一次滑鼠右鍵就可以關閉。當mana耗盡就會自動停止施法，直到mana足夠才會繼續動作。內建技能：無須開發就可以使用，單位天生具有的能力。

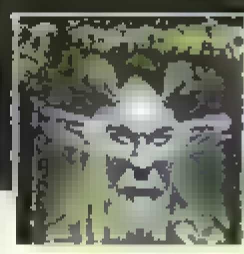
Night Elves

Demon Hunter

Demon Hunter在測試1.2x版時，被稱為war3當中的大流氓（小流氓是orcs的Blade Master），之所以被稱為流氓，是因為其能力為高hp的melee兵種，可以早期以一擋十，在早期兵少的時期，只要一隻Demon Hunter，就會讓人家經濟受到妨礙，加上這個時期開始，Mana Burn才能順便燒掉HP，遇到英雄可以用Mana Burn對付，導致1.2x版這個時期蠻多人使用Demon Hunter，不過隨著平衡度的修正，Mana Burn的射程縮小，所燒mana由（100mana、200mana、400mana）降低成（100mana、150mana、200mana），使得最近1.3x版就不多見了；不過其Immolation對於小體型的melee單位（如undead的Ghoul）還是有極大的殺傷力；其Metamorphosis也是有一定水準，還算是night elves英雄第2常見的。



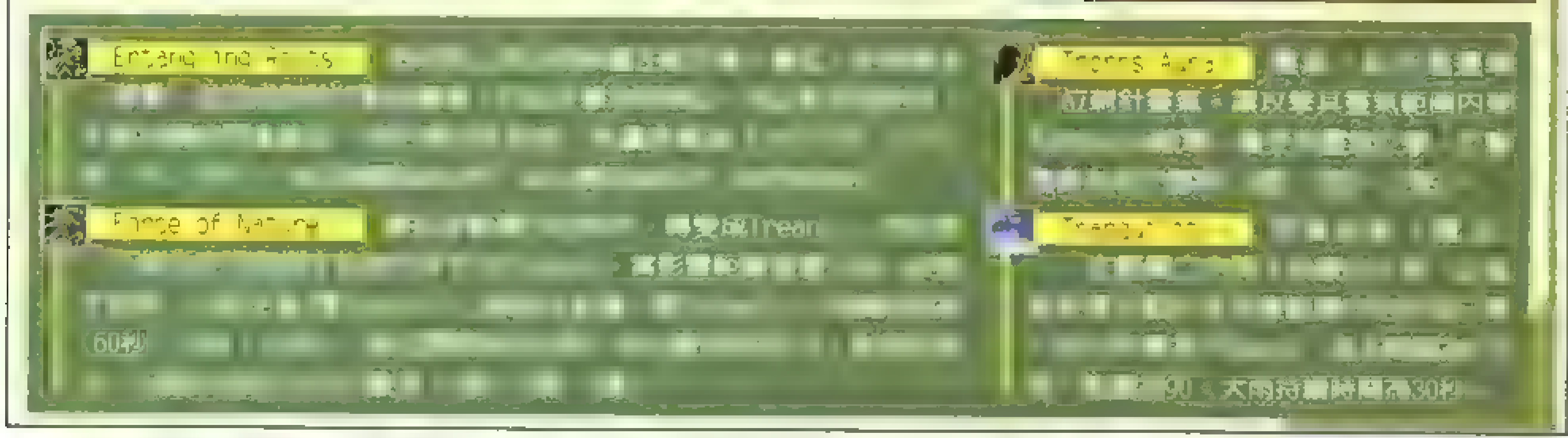


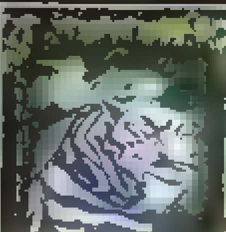


Keeper of the Grove

Keeper of the Grove可說是早期1.0x版的大熱門，因為當時的樹人（Treants）每次召喚的數量太多，施法間隔短，樹人威力強大，因此雖為霸朝，不過在1.1x及1.2x版隨著Treants能力的向下修正而變得乏人問津，不過在1.3x版又把Treants生成隻數由原本的（2隻、2隻、2隻）修正成（2隻、3隻、4隻），使得Keeper of the Grove又成為大熱門，雖然1.33最新版又把Treants修正成更弱（由HP 450、Armor 2修正成HP 300、Armor 0），但是樹人還是有一定強度，另外，Thorns Aura、Entangling Roots都有一定的實用度，反之，究極技能（寧靜 Tranquility）比較起來沒有實用度，幾乎很少人在用（敵人攻擊的速度會遠大於補血，來不及補），總之，Keeper of the Grove可說是night elves英雄最常見的！







Priestess of the Moon

個人認為她也是最常用的Night Elves英雄之一，其Trueshot Aura搭配4隻種族中最強的初期遠距離單位－Archer，可以給予敵人龐大的傷害，Scout對於偵察也是一分大的幫助，只需消耗mana就可以得悉敵人的發展方向，及輕鬆找到敵方重要的位置，而Searing Arrow就沒有什麼幫助了，因為沒有Autocast比較起來很麻煩，有使用Autocast的話又怕一不小心就花完mana，而沒mana使用究極技能－Starfall，而且多的傷害真的有限，建議不要加在這項，專心發展其他3項技能；Starfall是公認極有威力的究極技能^^，其最大特色就是必中敵軍，完全不會打到自己人，拆房子的速度也頗為嚇人，算是真的可以逆轉情勢的大絕招。

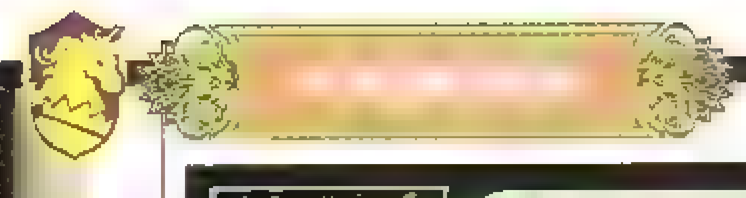








備註： 所有的英雄單位狀態都是Level 1的狀態，詳細升級後的資料太過於繁瑣，本文中將不會記載，而單位只記載未升級及升到最高級的數值，其中第一個數字為未升級，而後面（ ）內為升到頂級的數字。另外，以下資料都是測試1.34版的資料，但並是正式版本中，底下有些數值可能會有所修正，一切以正式版為主，並非以下內容完全跟正式版一樣^^



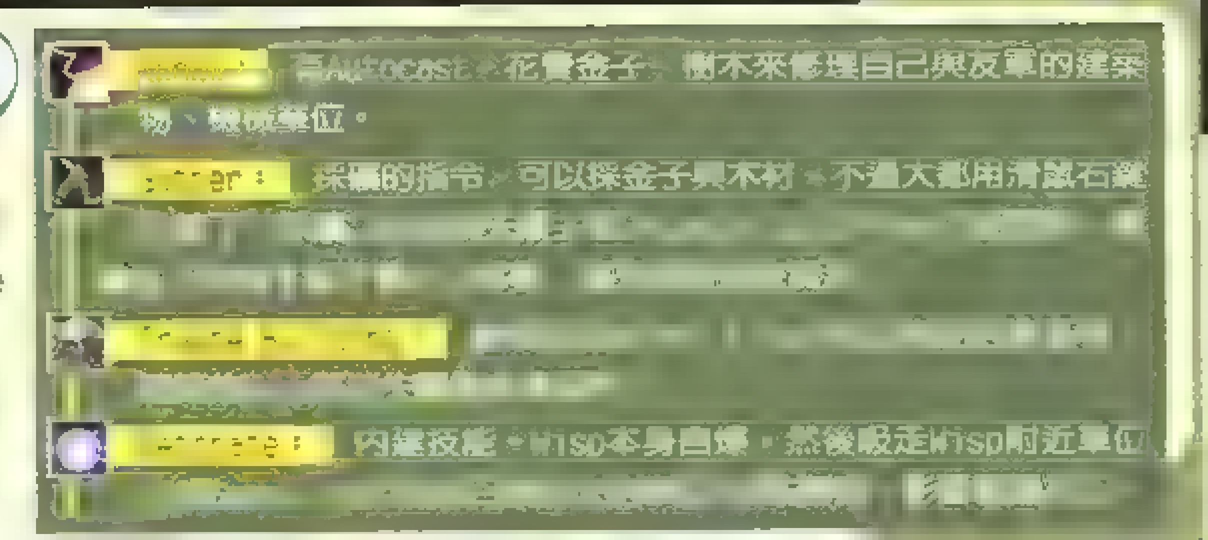


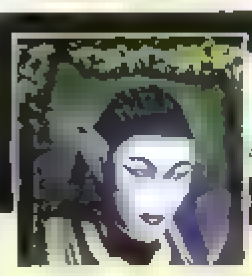
Wisp



為Night Elves的生產單位，是唯一沒有攻擊力的工兵，雖然有Detonate這項能力，但是沒人在用^^

HP	120	Mana	無
Armor	0	攻擊距離	無
對地/對空傷害	無		



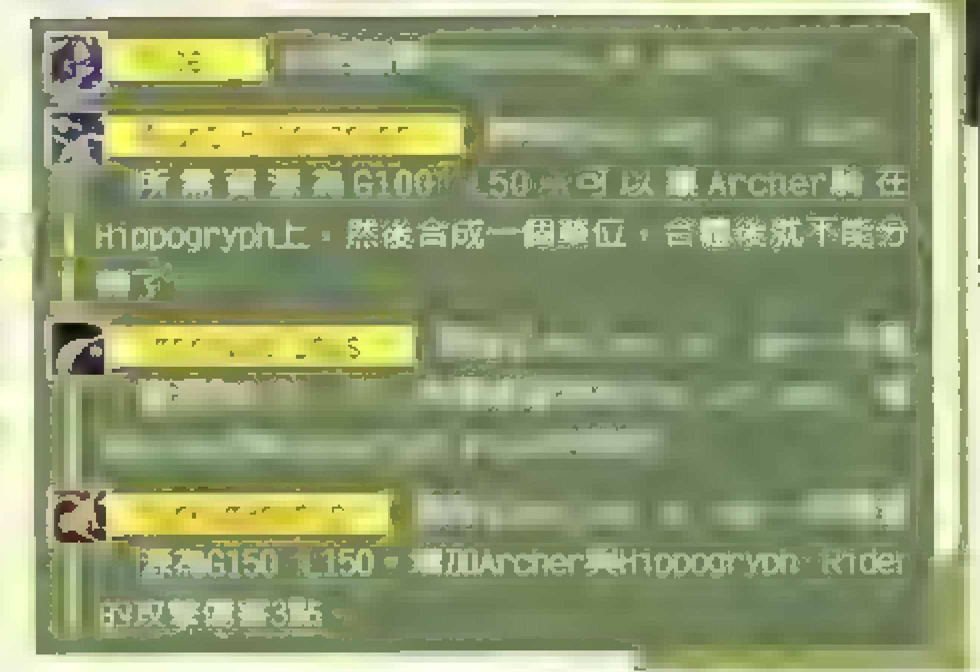


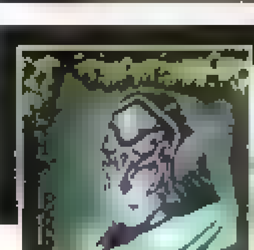
Archer



Archer跟其他種族的一般遠距離單位比起來，有著極大的優勢，第一：Archer不需要再蓋其他建築物就可以生產，第二：Archer的射程升級後是最遠的，可是還是有些缺點，就是其HP及Armor太低了，如果被肉搏單位一近身，通常都落得全滅的下場，所以要有肉盾擋在前面，才能充分發揮實力，跟Priestess of the Moon的Trueshot Aura搭配也是不錯的選擇

HP	260	Mana	無
Armor	0 6	攻擊距離	50 [illegible]
對地/對空傷害	平均[illegible]	平均[illegible]	

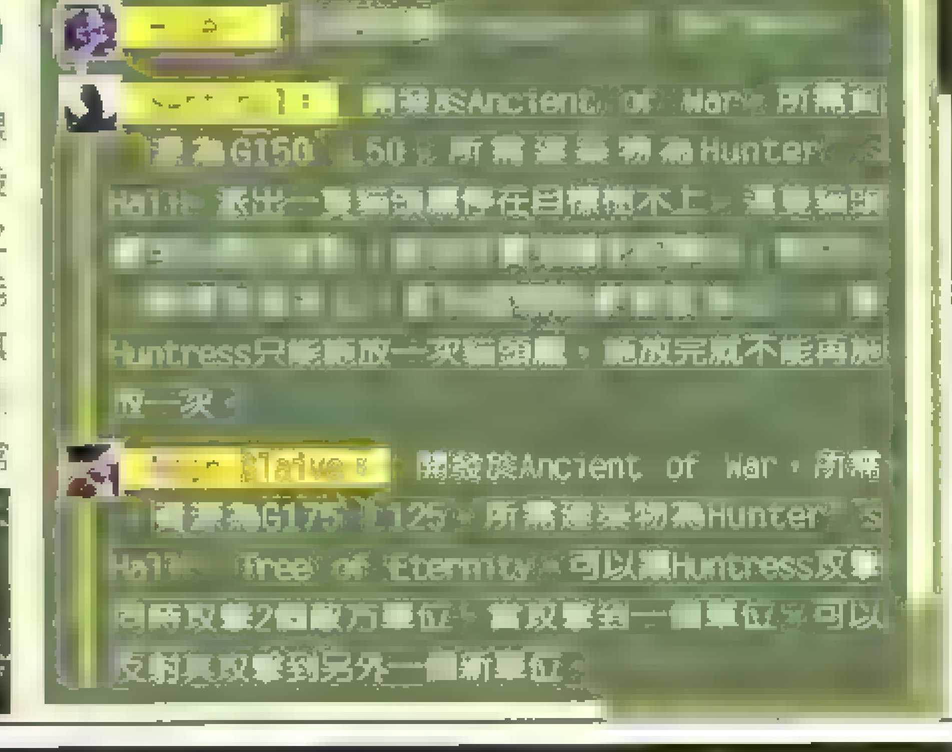


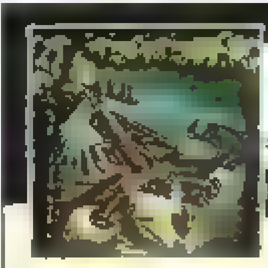


Huntress

Night Elves的初步肉搏單位，跟一般的肉搏單位不同的是，其攻擊還是有一段距離的，並不是貼著人攻擊，其射程大約是22。早期1.1x版之前，Huntress的HP可是有750，當時滿多人因其價格更宜更耐用Huntress來打人，而最近則因為HP降低而少人使用了，不過其Sentinel對於局勢的掌握有一定實用度，可以做整體偵察了解敵人的狀況。因為跟Archer是一樣的武器、護甲升級，所以常常看到Huntress與Archer一起搭配攻擊。

HP	[illegible]	Mana	無
Armor	1 [illegible]	攻擊距離	22
對地/對空傷害	平均[illegible] 23)	無	

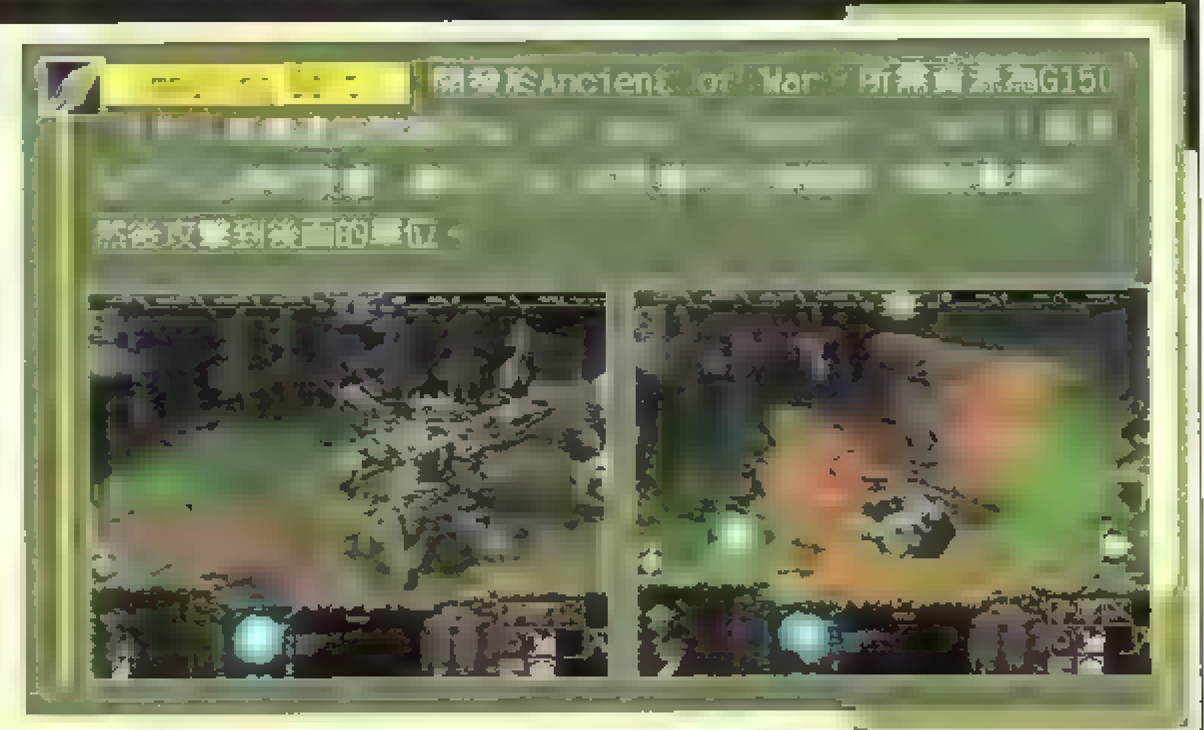




Ballista

這就是所謂的攻城武器，對於建築物有極大的傷害力，而且射程也遠，以War3的設計來說，普通單位很難對建築物造成極大傷害，所以出兵攻打人家主城的時候，最好要記得帶砲車，否則不容易攻下人家主城。

HP	400	Mana	無
Armor	2	攻擊距離	[illegible]
對地/對空傷害	平均[illegible]	無	





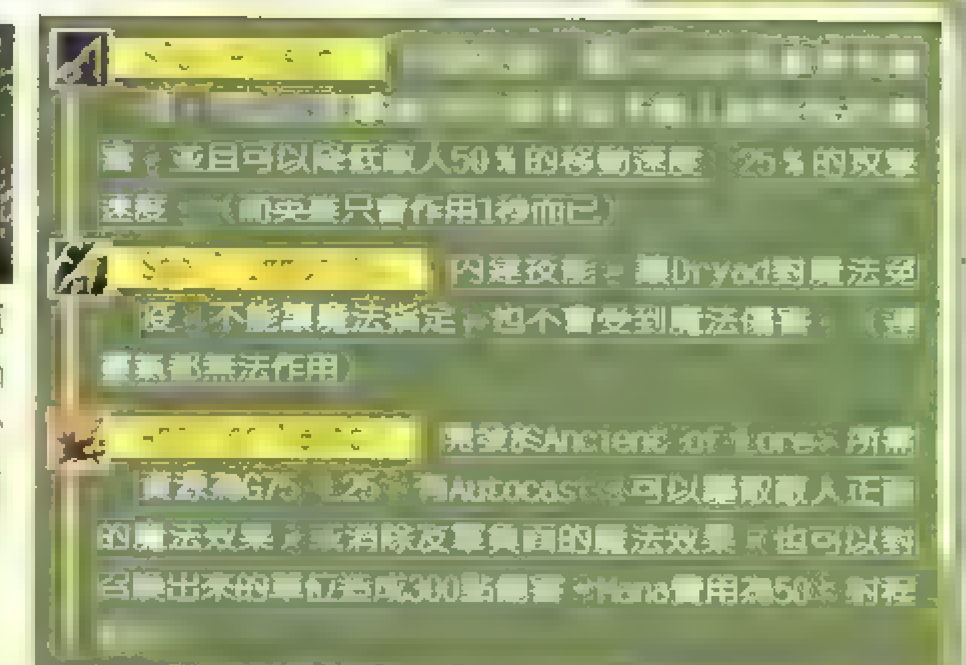
Dryad



具有魔法免疫的Dryad可說是一些以魔法為主軸攻勢的剋星，其Slow Poison可以減低敵人移動速度，對於戰鬥也有一定的幫助，對於對手的負面魔法、減速度、減armor，也有Abolish Magic來對應，可說是十分實用的單位，不過其缺點跟Archer一樣，HP及Armor還是太過於脆弱，也是需要肉盾單位擋在前面。



HP	380	Mana	[illegible]
Armor	0 5	攻擊距離	[illegible]
對地/對空傷害	平均16 22	平均16 22	



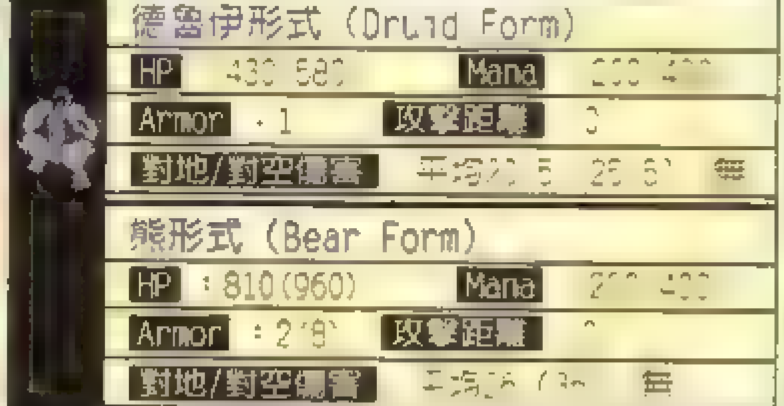


Druid of the Claw

Night Elves裡面最大的特色一個單位有兩個形式，不過因為德魯伊形式是屬於貧弱的魔法師單位，而且Ancient of War內的3個單位已經夠實用，所以Druid of the Claw可說是乏人使用，不過仔細研究了一下熊形式，其還是有一定的強度，其主要威力在於牠的攻擊速率還蠻快的，而且Druid of the Claw有一個很奇特的補血方法（不過不知是不是bug，也許正式版會修正），那就是當熊形式變回德魯伊形式，其HP不會減少，而德魯伊形式變成熊形式會直接增加兩形式之間差額的HP，並不是以比例增減，所以只要mana夠，就可以變來變去，HP就立刻補滿了，有興趣的人可以嘗試看看。

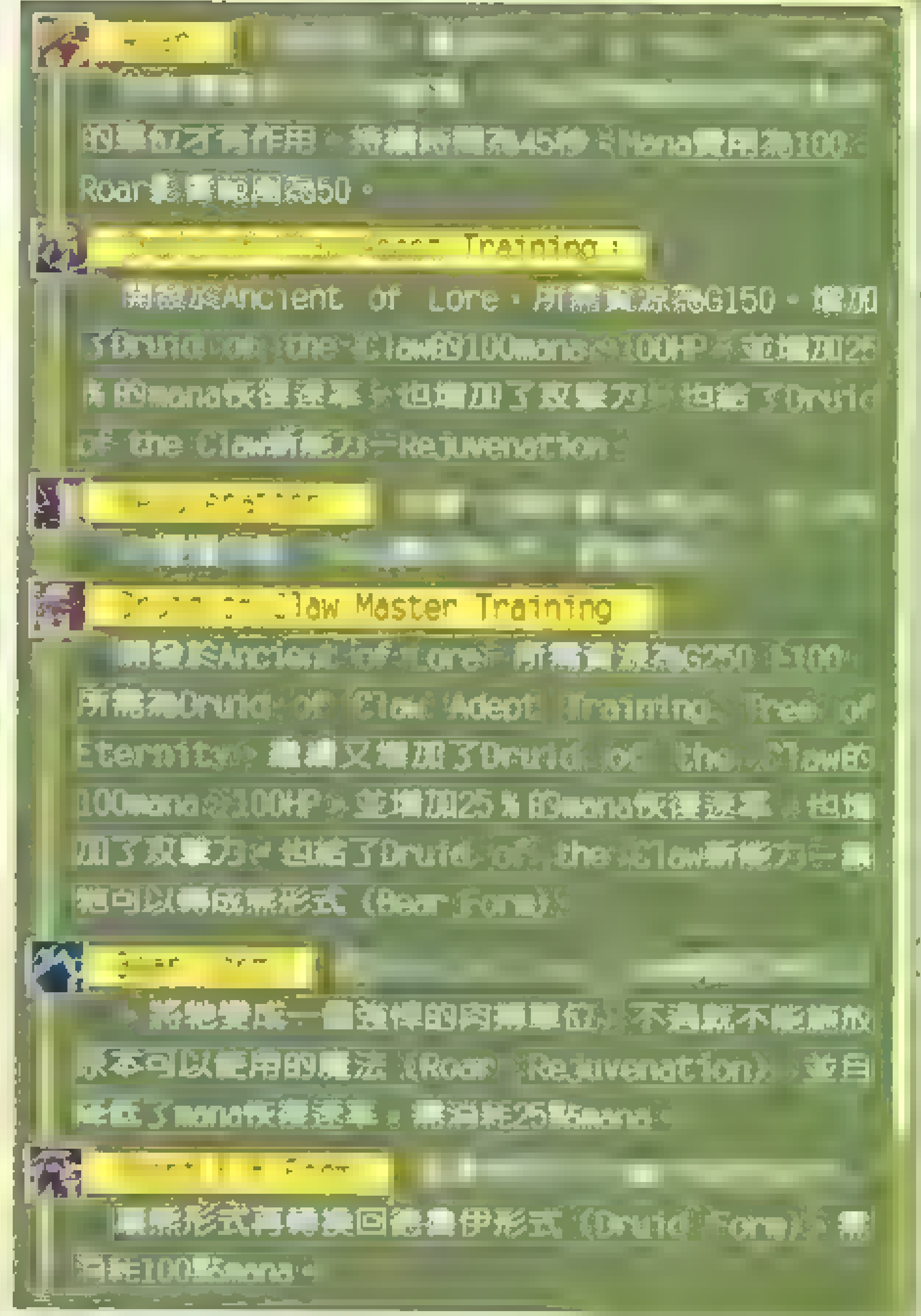






德魯伊形式（Druid Form）				
HP	430 580	Mana	200 400	
Armor	1	攻擊距離	0	
對地/對空傷害	平均22.5 25.6			無

熊形式（Bear Form）				
HP	810(960)	Mana	[illegible] 400	
Armor	2(8)	攻擊距離	[illegible]	
對地/對空傷害	平均26 (3[illegible])		無	



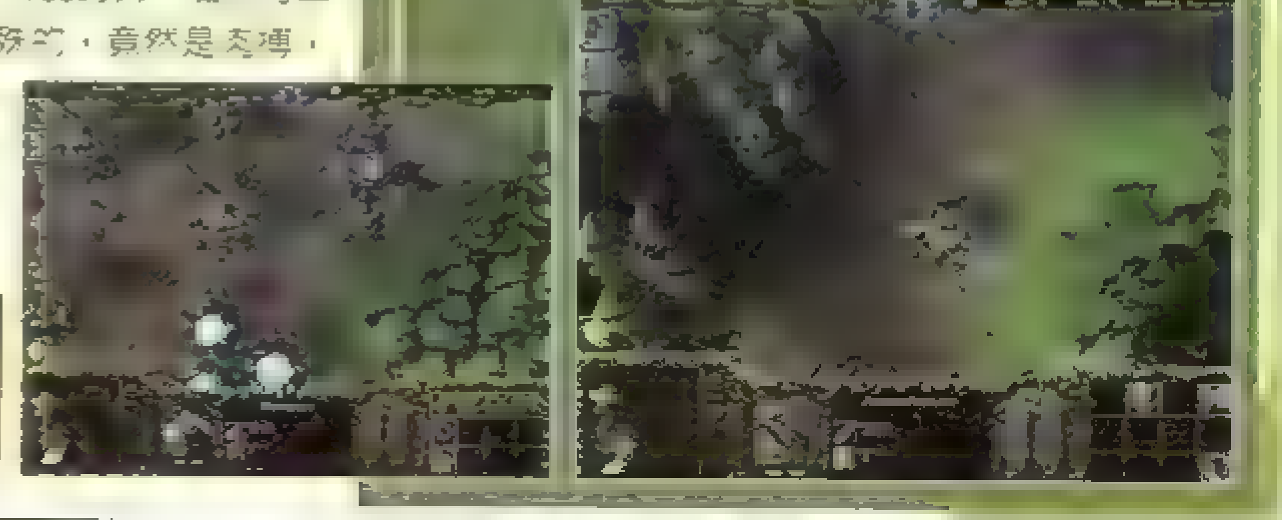


Hippogryph

Night Elves的第一個飛行單位，其攻擊形式可蠻特殊的，竟然是丟矛，不過不能攻擊地上，讓牠的使用度大為降低，雖然與Archer合體後，可以攻擊地上，不過還是不實用^^



HP	5[illegible]	Mana	無
Armor	0(6)	攻擊距離	0
對地/對空傷害	無	平均[illegible]2 5[illegible]	





Druid of the Talon

完全一個可以變形的Night Elves單位，也是類似於Druid of the Claw的東西，之人使用，不過其風暴烏鴉形式還是滿有著實的對空單位，體積小、速度快，不過不能對地攻擊，還是飛的一個[illegible]，不過其Faerie Fire減armor的效果，還是讓人考慮可以用它。



德魯伊形式 (Druid Form)			
HP	225 (315)	Mana	225 (315)
Armor	0	攻擊距離	60
對地/對空傷害	平均11 (15)	平均11 (15)	

風暴烏鴉形式 (Storm Crow Form)			
HP	[illegible]	Mana	[illegible]
Armor	[illegible]	攻擊距離	60
對地/對空傷害	無	平均[illegible]	



Faerie Fire：內建技能，有Autocast，降低一目標敵軍5點armor，並且得到這單位的視野，可以持續120秒，Mana費用為75，射程為60。

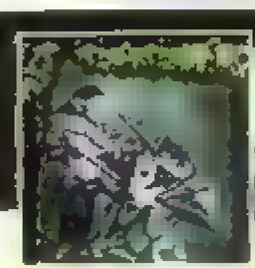
Druid of the Talon Adept Training：研發於Ancient of the Wind，所需資源[illegible]，增加了Druid of the Talon的100mana、75HP，並增加25％的mana恢復速率，也增加了攻擊力，也給了Druid of the Talon新能力－讓牠可以轉變成風暴烏鴉形式 (Crow Form)。

Crow Form：將Druid of the Talon轉變成風暴烏鴉形式，將牠變成只能攻擊空中的飛行單位，不過就不能施放原本可以使用的魔法 (Faerie Fire、Cyclone)，消耗mana為50。

Night Elf Form：這是風暴烏鴉形式才會出現的指令，讓風暴烏鴉形式再轉換回德魯伊形式 (Druid Form)，消耗mana為50。

Druid of the Talon Master Training：研發於Ancient of the Wind，所需資源為G250、L100，所需為Druid of Talon Adept Training、Tree of Eternity，繼續又增加了Druid of the Talon的100mana、75HP，並增加25％的mana恢復速率，也增加了攻擊力，也給了Druid of the Talon新能力－Cyclone。

Cyclone：把目標敵軍單位用龍捲風刮到天上30秒（英雄則只有5秒），該單位不能攻擊，不能施法，不過也不會受到攻擊（含魔法），Mana費用為[illegible]。



Hippogryph Rider

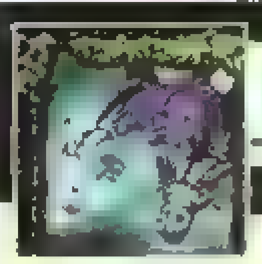
Archer與Hippogryph合體而成的單位，合體之後才增加2[illegible]點HP，攻擊力也沒增加，只是讓Archer會飛而已，所以實用度蠻低的，不過之前有聽說合體後會變成1140點HP，那就會讓人想要用它了^^，不過最後的版本還是780，結論還是不太想用它。



[illegible]：請參考Archer。

[illegible]：請參考Archer。

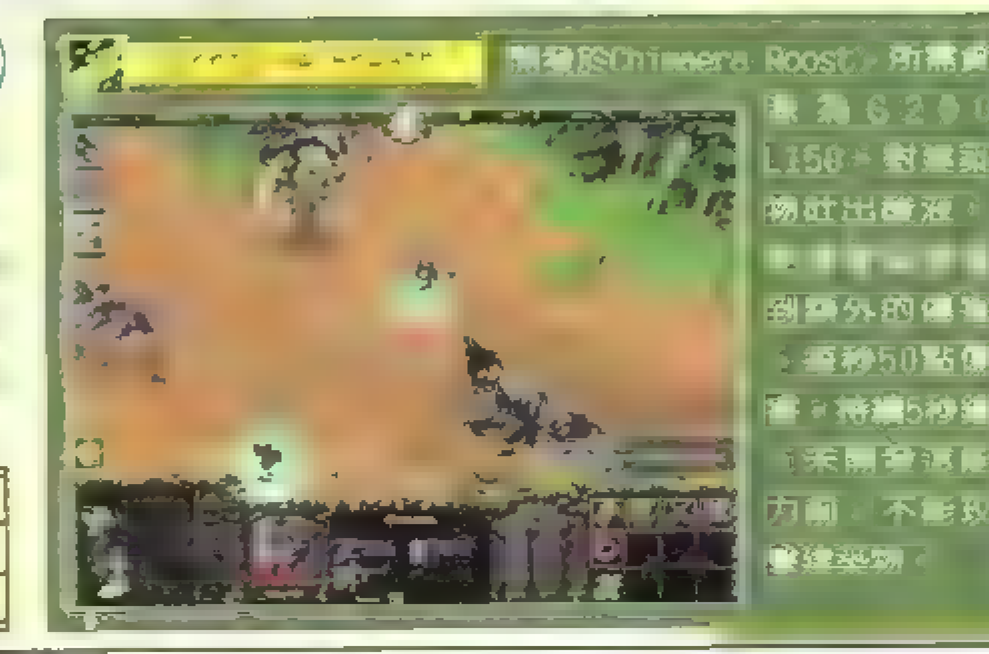
HP	[illegible]	Mana	無
Armor	0 (6)	攻擊距離	65 (85)
對地/對空傷害	平均[illegible]	平均20.5 (31)	



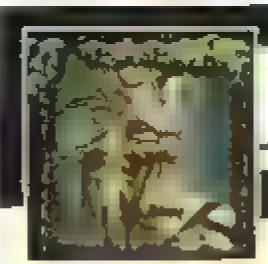
Chimaera

Night Elves最強的空中單位，可是牠並不能打空中的單位，曾經在1.1x版時，牠是可以攻擊空中的，可是最新版本就被修正掉了，這樣Chimaera就不能單一單位出擊，必須有其他制空單位幫忙才行，如此一來，實用度大減……

HP	[illegible]	Mana	無
Armor	2 (6)	攻擊距離	45 (70) 建築
對地/對建物傷害	平均[illegible] (100)	平均[illegible]	



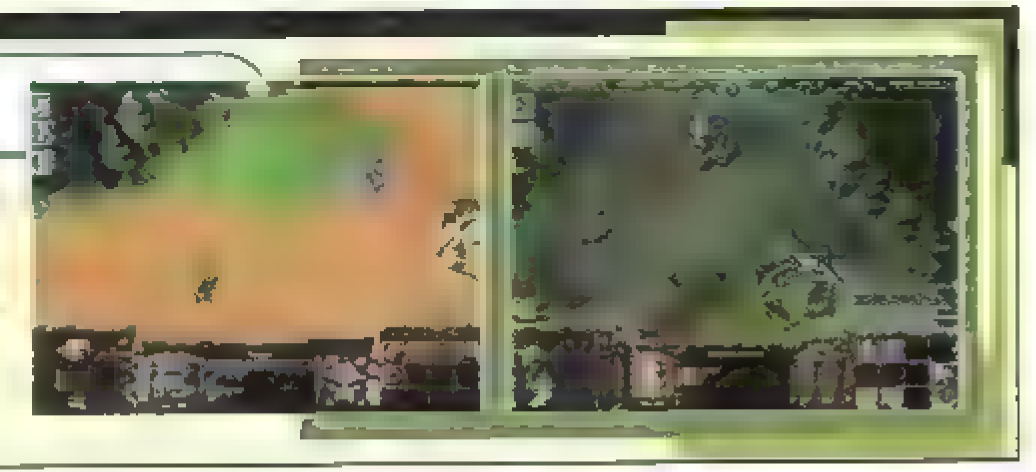
[illegible]：研發於Chimaera Roost，所需資源為G200、L150，對建築物吐出酸液，[illegible]，劇烈外的傷害，每秒50點傷害，持續5秒鐘，[illegible]方面，不能攻擊建築物。



Treant

Keeper of the Grove所召喚出來的，雖然能力不強，但當對空擋大牌還是有一定的戰力^^

HP	300	Mana	無
Armor	0	攻擊距離	65 (65)
對地/對空傷害	平均[illegible]	無	



Undead



Death Knight



簡介 大家在war2中所熟悉的Death Knight如今依然在war3中出現，著名絕技－Death Coil依然存在，還增加了幫Undead單位補血的功能，十分不錯，其Unholy Aura對行軍、戰鬥也有幫助；不過Death Pact就是個雞肋技能，沒多大用處，建議完全不要用它。Animate Dead具有逆轉的效果，畢竟看到辛苦打死的單位就這樣站起來，敵人的士氣也會受到影響，寶貝的是Animate Dead是目前最強的6個單位，可是實際使用上的…不盡理想，總是丟著強單位不復活，去復活一些無關痛癢的單位，可說是個bug，希望正式版會修正，不然沒人敢用這個技能。

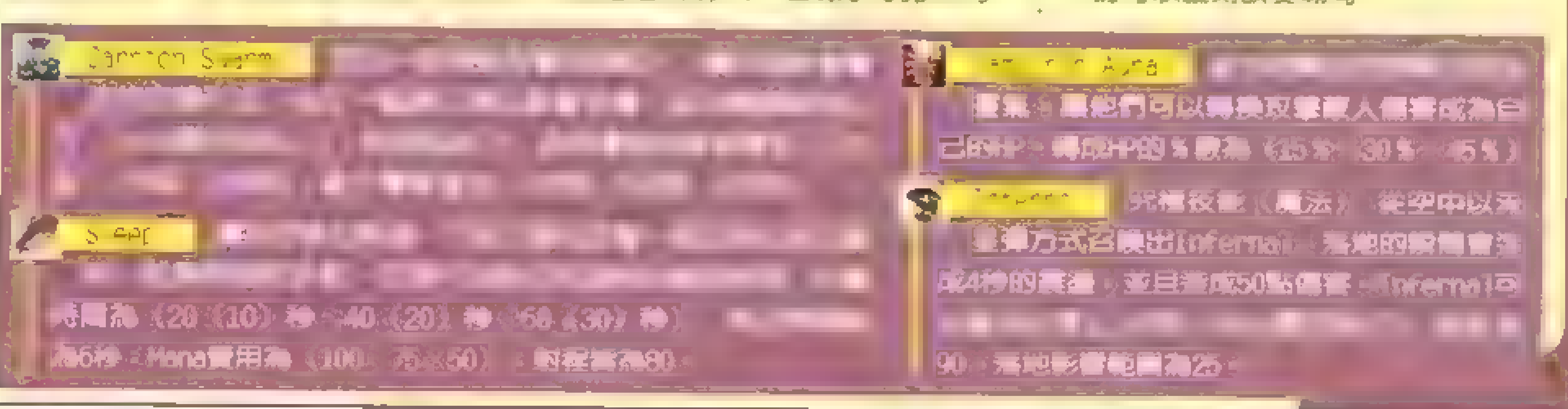


Dread Lord

HP : 600	Mana : 270
Armor : 3	攻擊距離 : 0
對地/對空傷害	平均2? 無



簡介 Dread Lord的所有魔法都實用的，就看玩家依狀況安排升級了，盡量都放在主要的2項升級，這樣比較能快速提高魔法強度，不過要注意，施放Carrion Swarm時，盡量挑一直線都有敵人時施放，這樣更有威力。Sleep時，當敵方善於操兵時，可以用比較低傷害的自己人所碰撞著的人，會讓sleep無效，至於Inferno更算是超級酷炫的大絕招，Infernal從天而降，戰場立刻多出一隻HP1500的怪物，真的可以立刻改變戰局。

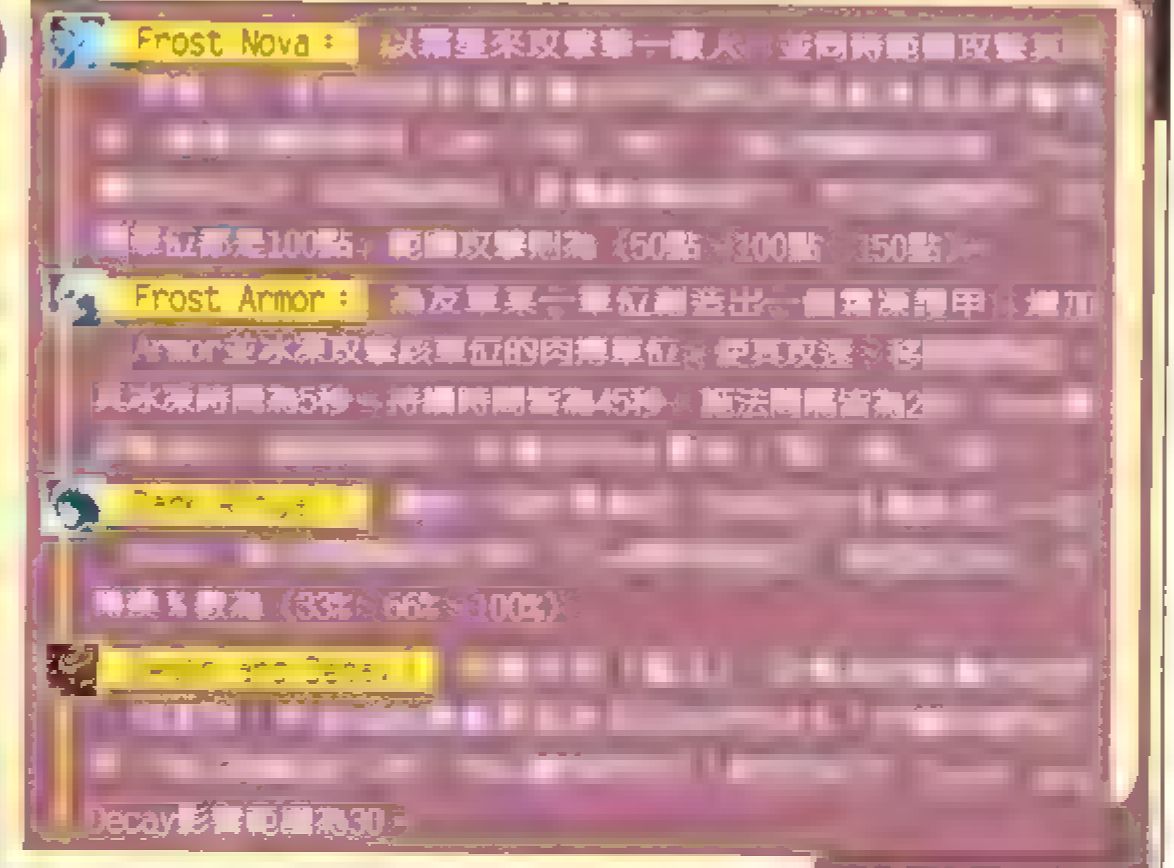


Lich



簡介 Lich是Undead唯一的遠距離攻擊的英雄，其Frost Nova可說是非常實用，被降低速度的敵軍可說是進退不得，是Lich的最強技，而其他兩項相較Frost Nova可說是…一整個虛弱，所以請專心升級Frost Nova。另外，Death and Decay算是war3裡面最奇特的攻擊，是以對方HP的％來算攻擊力，可說是遇強則強、遇弱則弱，因為是這樣計算傷害，表示只要被攻擊者一直都在攻擊範圍內，就一定可以打死，對於不能移動的建築物，可說是一大威脅



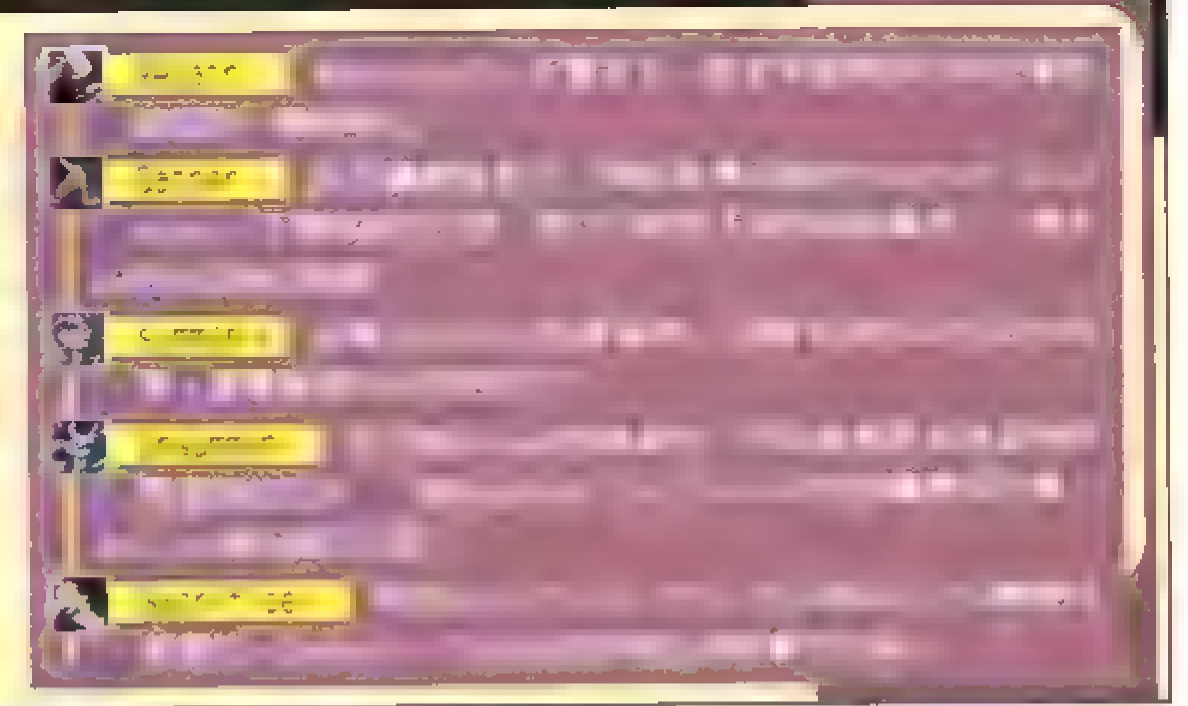




Acolyte

Acolyte為Undead的最基本工兵，最大的不同點就是他不能攻擊[illegible]，攻擊由另外的單位負責，所以Acolyte的價格會高於其他種族，其轉換成Shades的能力對於偵查有極大的幫助。

HP	180	Mana	0
Armor	0 5	攻擊距離	50
對地/對空傷害	平均9.5 無		

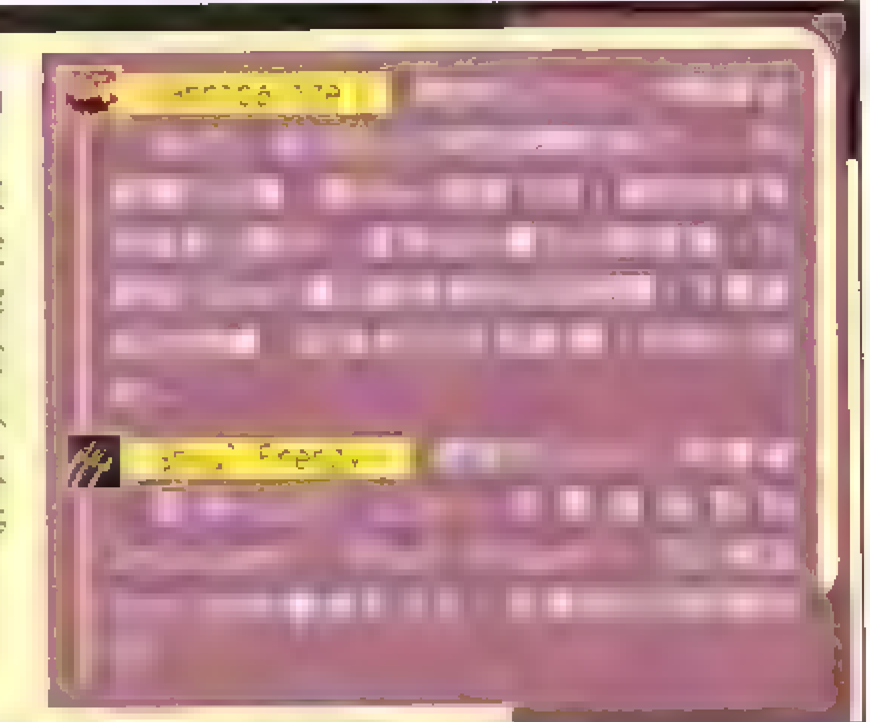




Ghoul

Ghoul除了是Undead的最基本肉搏單位之外，它也負責擔任了Undead的伐木單位，而且伐木速度超快，[illegible]障，就這樣被Ghoul省去生[illegible] Ghoul給人的感覺很像SC的狗，都是升級後移速、攻速超快的小體積單位，其Cannibalize可以讓大戰過後的Ghoul立刻恢復滿血，[illegible]，在對戰中，[illegible]的Ghoul去補充，讓Ghoul生存率更為提昇，Ghoul可說是一種多用途的單位。

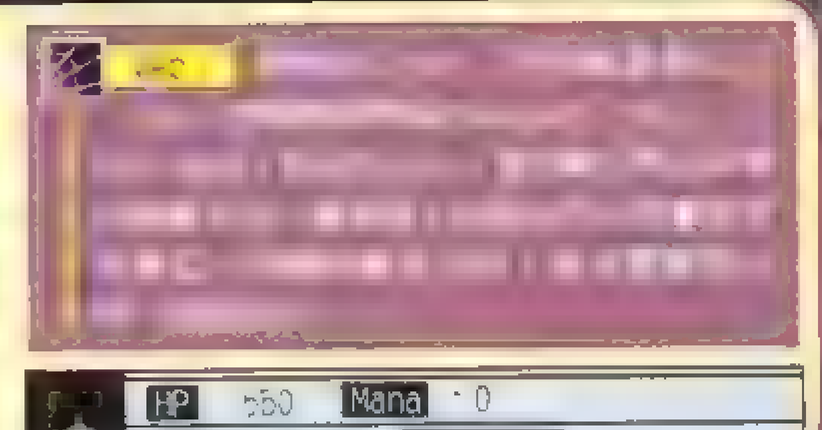
HP	330	Mana	0
Armor	0 6	攻擊距離	C
對地/對空傷害	平均13 17.5 無		

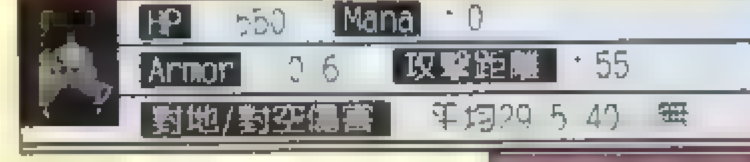




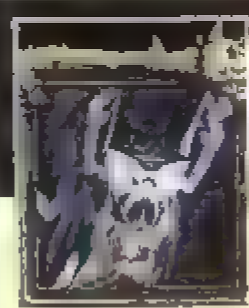
Crypt Fiend

Crypt Fiend是Undead戰爭部的遠距離攻擊單位，跟其他種族的遠距離單位很大的不同點，Crypt Fiend竟然是個移動速度緩慢的大體積單位，而且不能攻擊空中單位，不過還好有web來彌補這個缺點，當web下來後，還可以讓其他的近戰單位一起攻擊，[illegible]Crypt Fiend的戰術，不過這種Crypt Fiend的能力[illegible]的威力，所以Crypt Fiend每一[illegible]不像當初的[illegible]了。





HP	550	Mana	0
Armor	0 6	攻擊距離	55
對地/對空傷害	平均29.5 40 無		

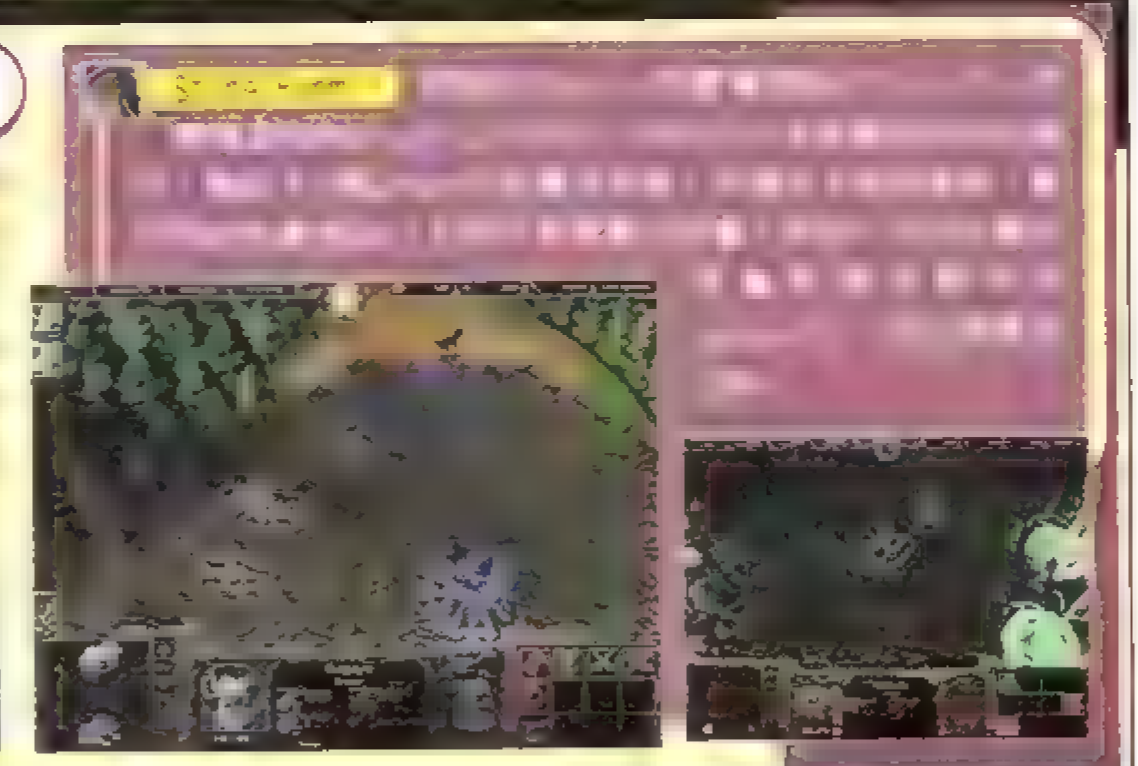


Gargoyle

雖然Gargoyle是Crypt生產出來的，不過是要等到三級主堡（Black Citadel）完成之後才能生產，是一個相當優質的飛行單位，其Stone Form一樣可以讓大戰之後的Gargoyle迅速恢復成滿血的狀態，不過其對地攻擊一直是過於貧弱，要注意敵方的大量遠距離攻擊單位。



HP	400	Mana	0
Armor	5 11	攻擊距離	300
對地/對空傷害	平均17 23 平均61.5 [illegible]		



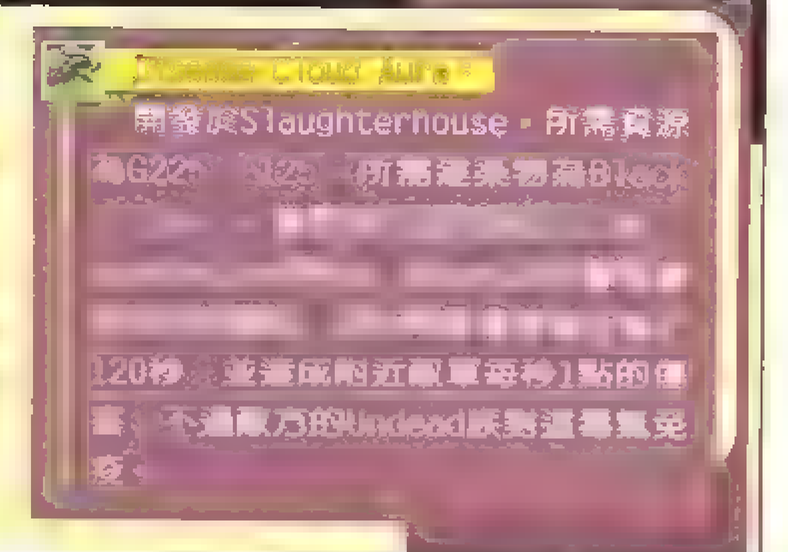
魔獸爭霸3

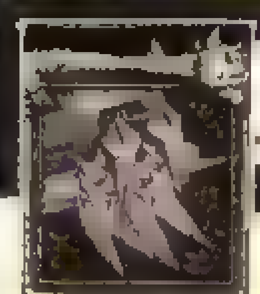


Abomination

我想Abomination是war3裡面最噁心的單位吧，開腸剖肚的大肚子加上處處可見的縫合傷疤，還有不時亂飛的蒼蠅盤繞其上，真是Undead族的最佳代表。Abomination是Undead唯一的肉搏單位，具有高HP及高攻擊力，其Disease Cloud Aura能力，可以多給敵人一些傷害，不可忽視。

HP	1080	Mana	0
Armor	2（8）	攻擊距離	0
對地/對空傷害	平均36（48）/無		

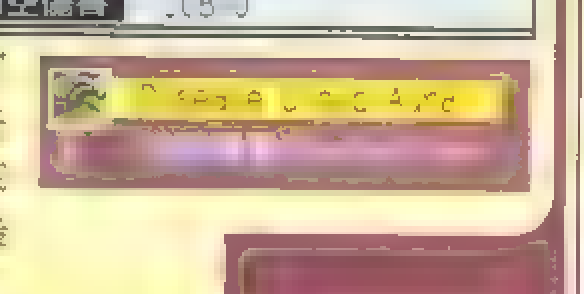




Meat Wagon

HP	450	Mana	0
Armor	2	攻擊距離	100
對地/對空傷害	108/0		

Meat wagon為Undead的攻城武器，除了長射程、高攻擊力的長處之外，它的另一功能是會作運屍車，它可以一次收集8具屍體，平常的屍體在一定一段時間後就會消失，而放在Meat wagon的屍體則不會腐爛消失，可以永久保存，可以提供屍體給Ghoul或Necromancer使用，算是極為多用途的單位。額外說明一點，屍體的來源除了大戰之後死亡的屍體，另外Graveyard的四周也會定時提供屍體。



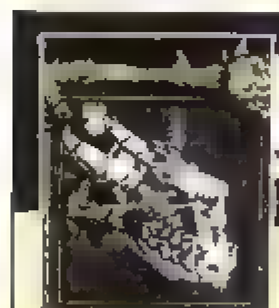


Necromancer

如同Diablo的死靈巫師，war3的Necromancer也具有操縱屍體的能力，其Autocast的Raise Dead配合載滿屍體的Meat wagon，可以一瞬間召喚出一卡車免費的骷髏大軍，不過因為Skeleton warriors有時間限制，遇到沒有敵人時，召喚出來可說完全沒有用處，所以使用者要隨時注意Raise Dead的Autocast開關。而Necromancer的另外兩個魔法因為用處不是很大，加上Raise Dead需要大量mana，所以就很少人在使用，不過為了增加Necromancer的mana，這兩個魔法是會順便學到，有多餘的mana時還是可以考慮使用。

HP	230（380）	Mana	200（400）
Armor	0	攻擊距離	60
對地/對空傷害	平均10.5（15.5）/10.5（15.5）		





Frost Wyrm

war3當中最強的飛行單位，比起Night Elves的Chimaera只能對地，Frost wyrm可是可以同時對空對地，不會被敵方飛行單位死忠，其Freezing Breath的能力簡直是各家砲塔的剋星，不過其資源及食物都大量消耗，導致漸漸少人使用，不過有個4-5隻Frost wyrm就有一定的威力了，所以還是有人搭配使用。

HP	1100	Mana	0
Armor	2（8）	攻擊距離	30
對地/對空傷害	平均95（113）/平均95（113）		

Freezing Breath：研發於Boneyard，所需資源為G250 L175。當Frost Wyrm攻擊到敵人建築物時，會將其冰凍起來，讓該建築物停止生產或攻擊。



Banshee

Banshee的Curse還是有5%機率可以攻擊成功，Anti-magic Shell可以防魔法，會在對戰會是很重要的技能，但是最有用的是Possession，因為其身體很脆弱，有機會可以控制敵人，就被殺死了[illegible]，不過可以得到一個其他3種族的工兵，然後重新發展另一種族的科技，這樣就會很有趣的，



不過人口上限依然是90，無法多生產，總之，Banshee是屬於Undead當中比較受用的單位。



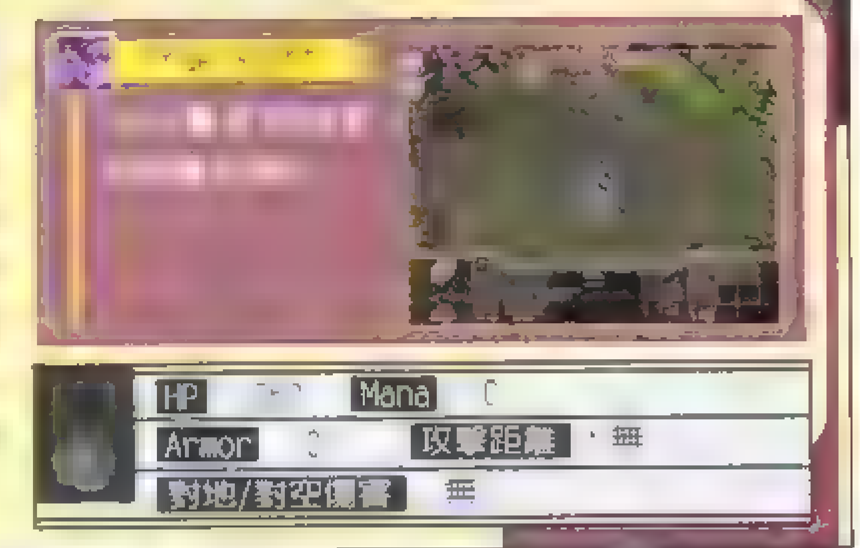
HP	：210(360)	Mana	：200(400)
Armor	：0	攻擊距離	：50
對地/對空傷害	平均13 [illegible]		



Shade



Undead[illegible]，[illegible]Shade[illegible]，[illegible]Goblin Merchant[illegible]Gem of True Seeing，[illegible]，[illegible]Shade[illegible]



HP	[illegible]	Mana	0
Armor	[illegible]	攻擊距離	：無
對地/對空傷害	無		

Skeleton Warrior



雖然Skeleton Warrior[illegible]，[illegible]Necromancer[illegible]Skeleton Warrior，[illegible]Skeleton Warrior[illegible]，[illegible]





HP	180	Mana	[illegible]
Armor	1[illegible]	攻擊距離	[illegible]
對地/對空傷害	平均14.5 [illegible]		

Infernal



Dread Lord[illegible]，[illegible]180秒，不過[illegible]

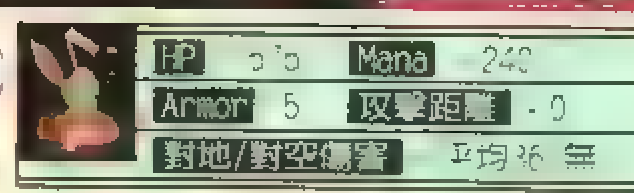




HP	：1500	Mana	：0
Armor	6	攻擊距離	[illegible]
對地/對空傷害	平均54 無		

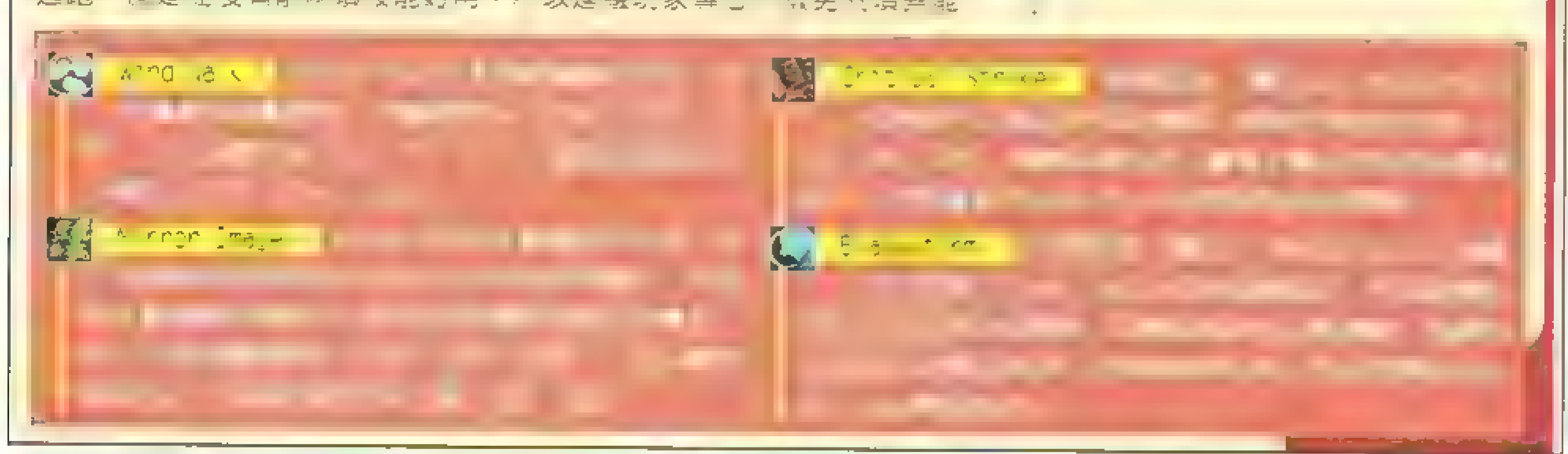


Blade Master



Blade Master有[劍聖]之稱，是相當不錯的英雄，Blade Master最大的優勢就是Mirror Image，當產生分身之後，敵人就會搞不清楚，到底本體是哪一個。Critical Strike可說是十分好用，雖然只有20%的機率，可是運氣好時可給予敵人極大傷害。而Wind Walk雖然有一定的實用度，可以在Blade Master受死前隱身，趁機逃跑，但是並沒有前兩項技能好用，所以建議玩家第一級先不要選擇。

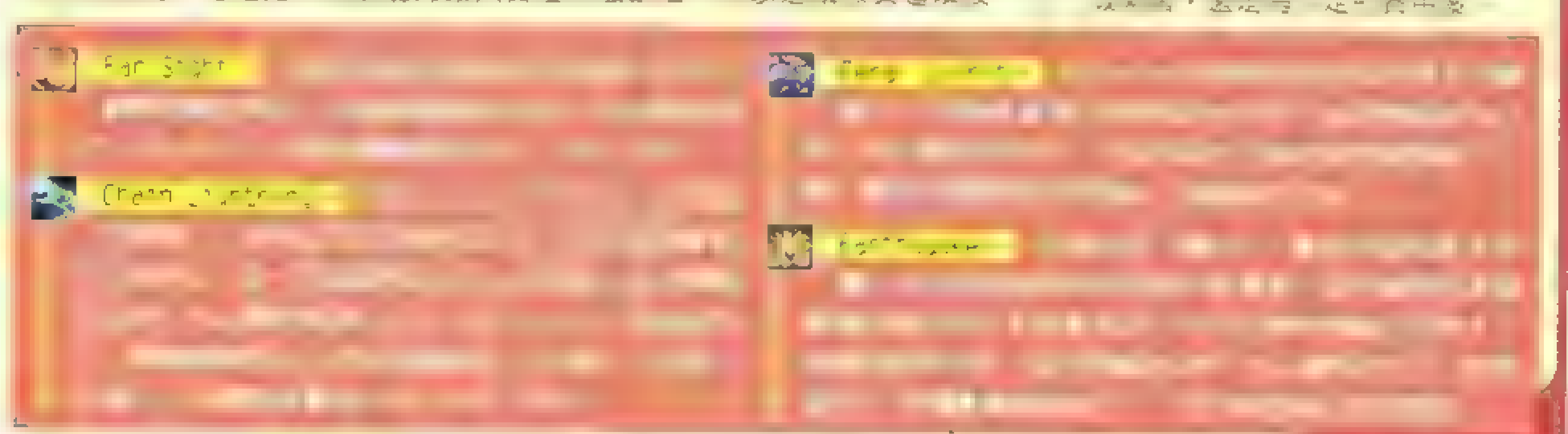
Bladestorm是一個十分厲害的大絕招，不過施展的時候注意別太深入敵境，以免一不小心Blade Master就被打死了。



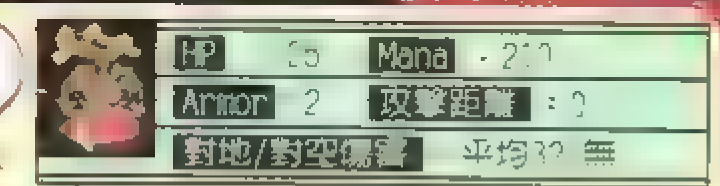
Farseer



Farseer是一隻是Orcs大熱門的英雄人選，因為他有極具威力的Chain Lightning，對付類似Archer的低HP單位，只要一道下去，一次就可以電死3-4隻，一舉數得。另外Feral Spirit也是免費生出來的肉盾的狼群，因此雖然Far Sight對戰局十分有幫助，可是另外兩項能力讓人實在無法割捨，所以建議玩家優先選擇這兩項技能，第一時間另外選擇。Earthquake雖然不能對單位造成傷害，不過可以克制對建築物，尤其是防禦塔造成損害，還是有一定的實用度。



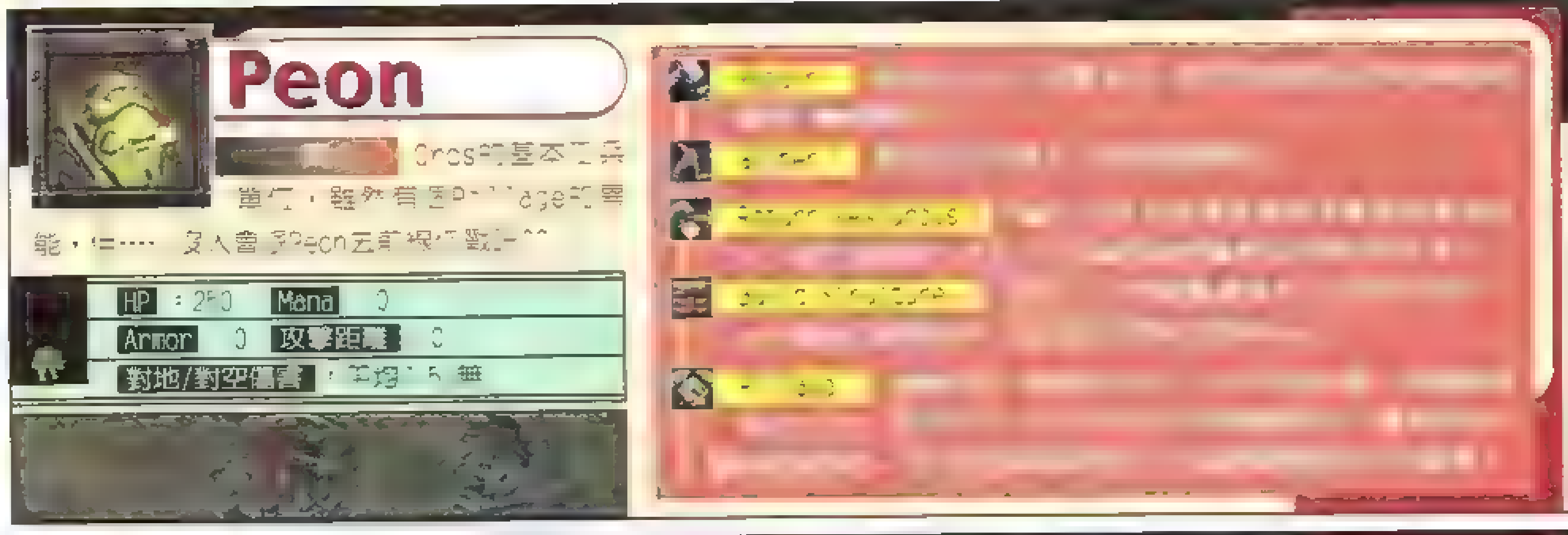
Tauren Chieftain

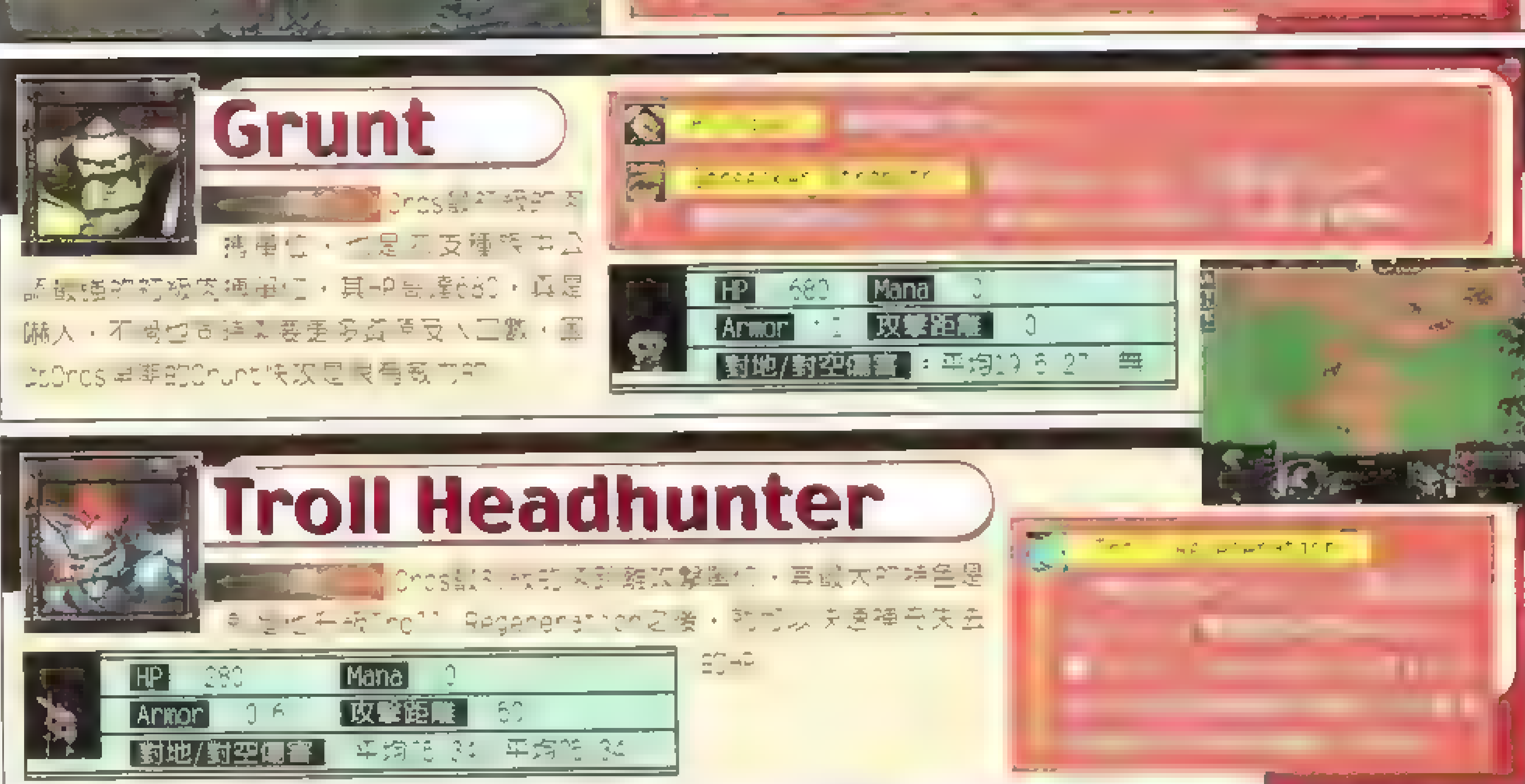


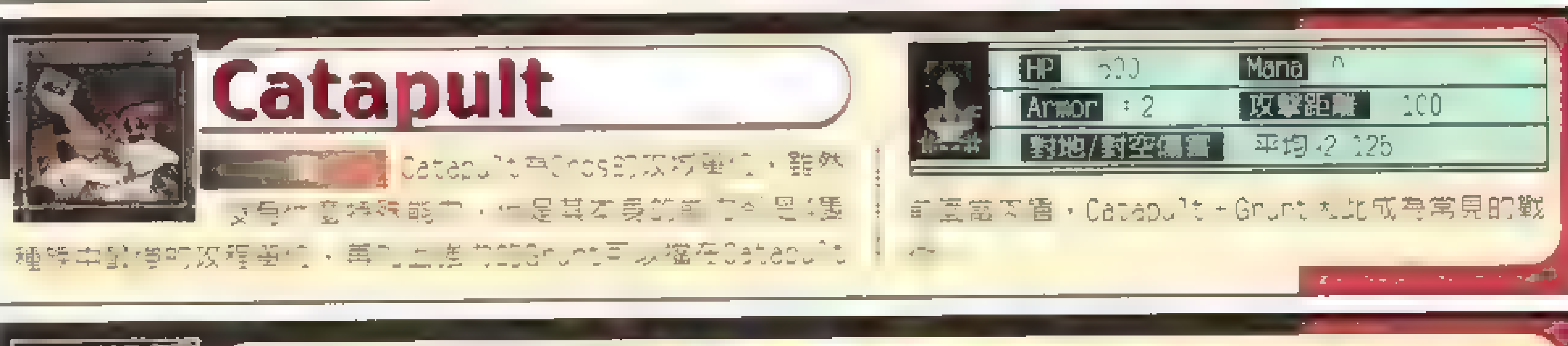
簡介 Tauren Chieftain依能力來看，算是一個不錯的英雄，不過還是沒有Farseer跟Blade Master好用，所以看到的機會不是很多。而Shock Wave是直線性的攻擊，如果可以讓敵人在一直線上，將給予敵人極大打擊。War Stomp使用得當，將可以阻止敵人逃跑。Endurance Aura光環當然還是好用的。Reincarnation看似好用，不過War3三敵人可以打你一次，就有可能打你第二次，所以效能有待商榷。當然敵人是戰到最後才會成功看到效果。

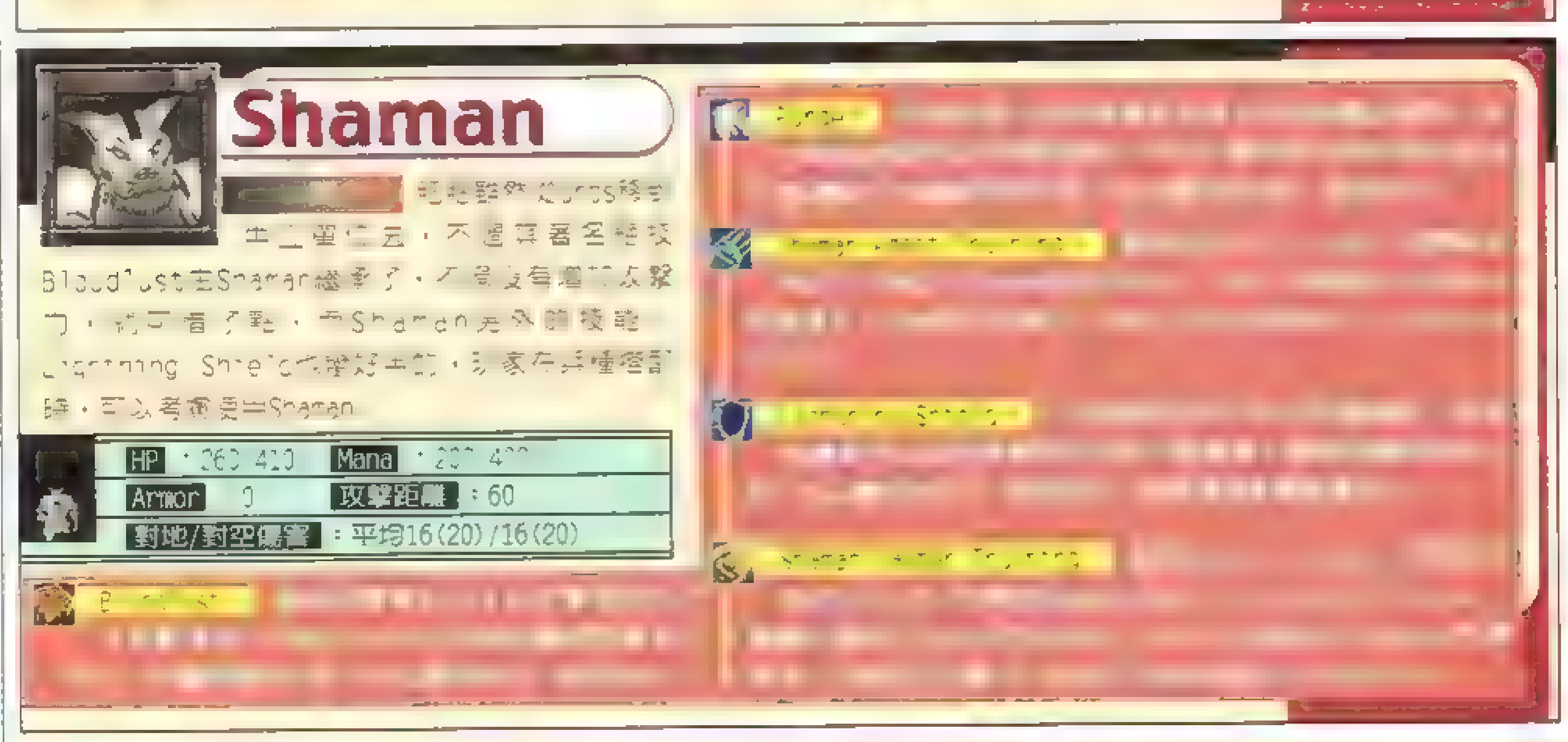





Peon
HP 250
Mana 0
Armor 0
攻擊距離 0
對地/對空傷害


Grunt
HP 680
Mana 0
Armor
攻擊距離 0
對地/對空傷害


Troll Headhunter
Regeneration
HP
Mana 0
Armor
攻擊距離
對地/對空傷害
Catapult
HP
Mana
Armor : 2
攻擊距離
對地/對空傷害

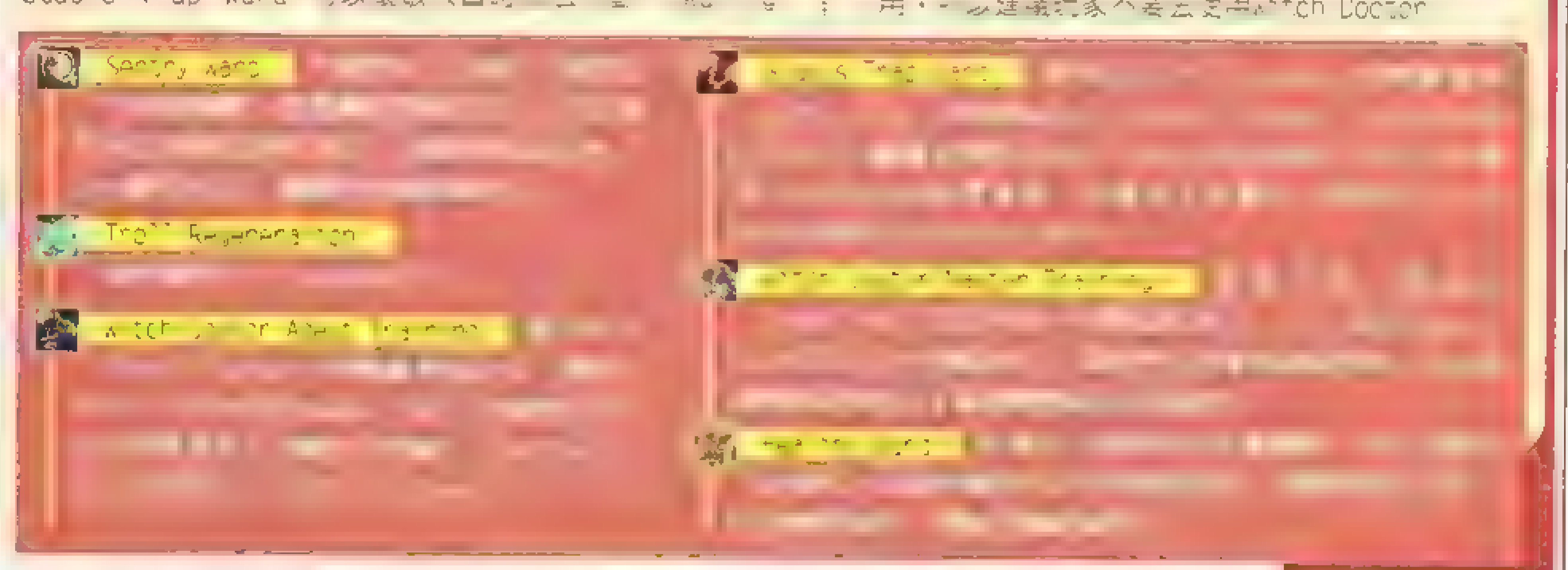

Shaman
HP
Mana
Armor 0
攻擊距離 : 60
對地/對空傷害 : 平均16(20)/16(20)

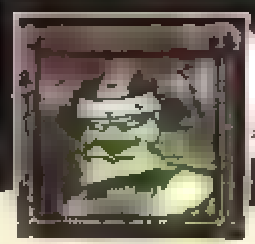


Witch Doctor

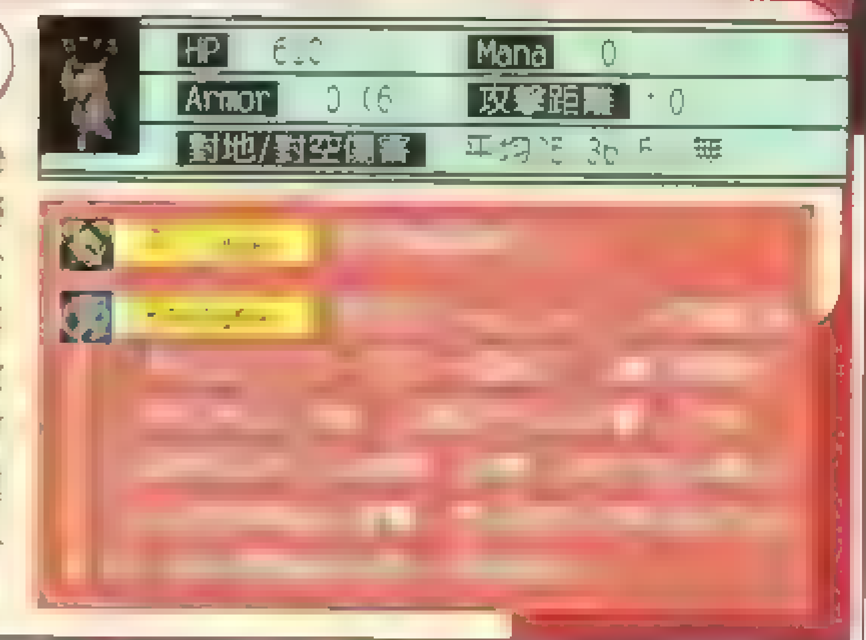


Witch Doctor本身定位完全是輔助單位，其Sentry Ward負責偵查，Stasis Trap Ward可以讓敵人暫時無法行動，Healing Ward負責補血，不過這些技能較不容易在戰場上活用，所以建議玩家不要去生產Witch Doctor

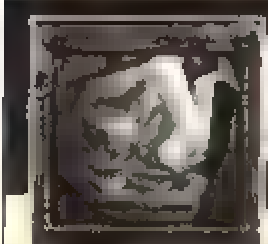




Raider



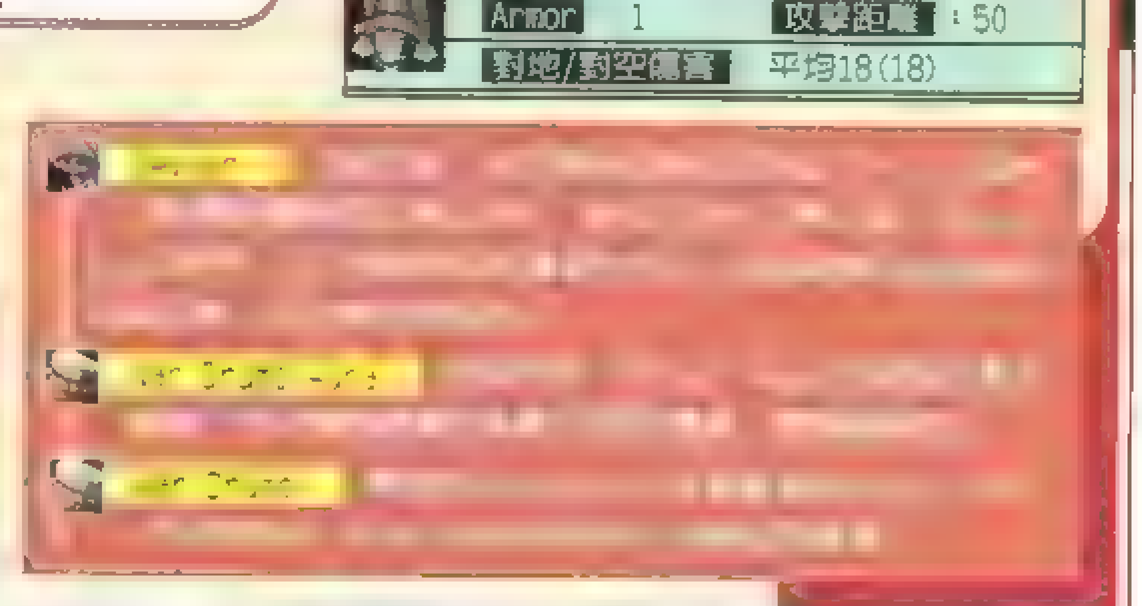
Raider是獸人族中一支頗新的單位，為何會這麼說？不是因為它對單位能力強，而是它是屬於攻城類型的攻擊型態，所以在攻打建築物時，會有50%的攻擊力加成，使得在6隻Raider的狀況下，主堡不到30秒就會被這6隻Raider打爆，所以有時一支主意，留幾支來生產被打爆，甚至更小瞞的是Raider本身帶有Pillage的能力，更會在打建築物時，還可以幫忙增加資源，更厲害的是它的Ensnare也可以網下空中單位，真是個多用途的單位，不過它還是有些缺點，如：對單位攻擊力不強，會被遠距離攻擊單位克，不過我還是認為Raider十分好用



Kodo Beast

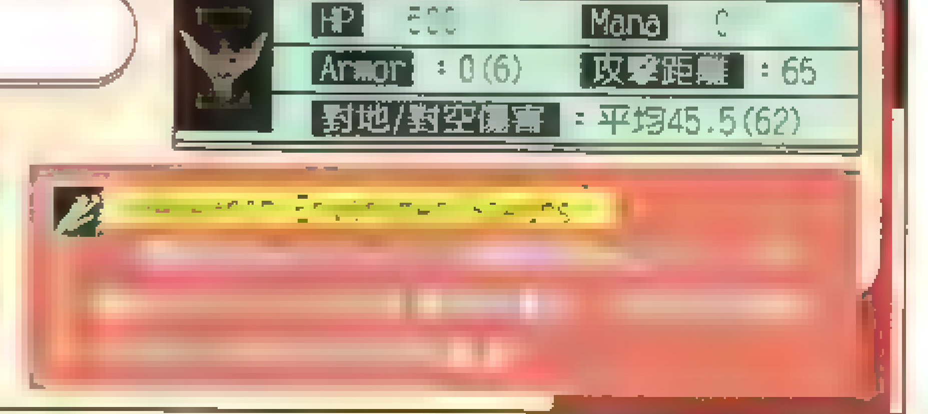
Kodo Beast原本的設定就是輔助單位，最早的設定中，甚至Kodo Beast本身沒有任何攻擊力，之後Kodo Beast已經具有攻擊力，加上Devour可以不費一兵一卒直接解決對方一個單位，算是一個很優秀的輔助單位，建議兵種分配時，配個一隻在隊伍中，就可以達到一定的效果了





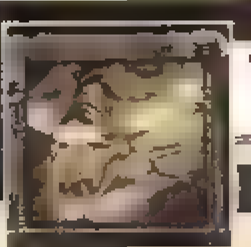


Wyvern Rider



Orcs唯一的飛行單位，其攻擊力算是十分頂尖，可惜的是HP太低，如果想要掌握天空權的話，可以生產這個單位，建議在遇到Humans、Night Elves時使用，因為如果被Orcs的Raider或Undead的Crypt Fiend網下來的話，Wyvern Rider太容易陣亡了。

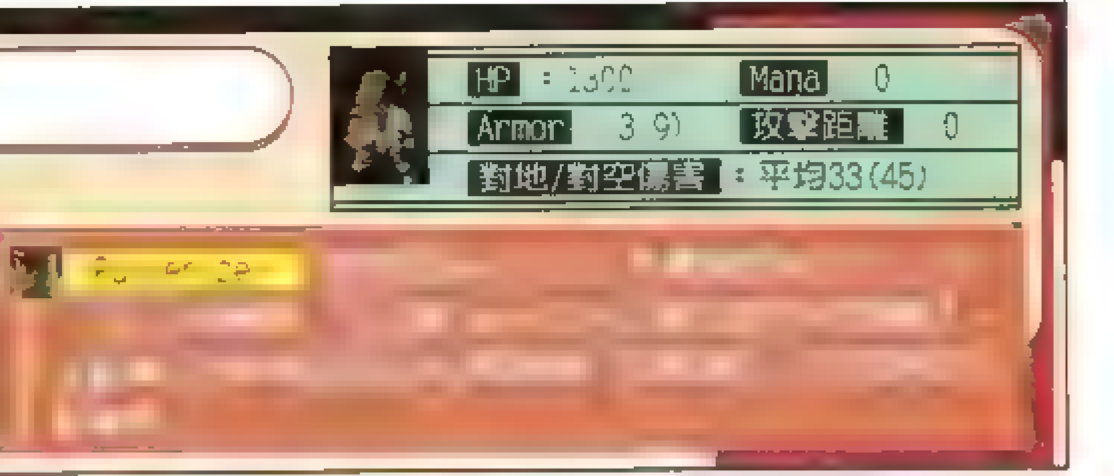


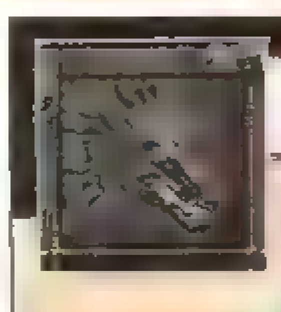


Tauren

HP	: 1300	Mana	0
Armor	3(9)	攻擊距離	0
對地/對空傷害	: 平均33(45)		

War3當中最強悍的肉搏單位，HP高達1300，另外還有強力的Pulverize作攻擊輔助，真是Orcs最後強力的王牌啊，不過人口數、資源都占了許多，和生產時間也不少，所以怎麼搭配就要看玩家的選擇了





Spirit Wolf

HP	[illegible]	Mana	0
Armor	0	攻擊距離	0
對地/對空傷害	11 5 無		



Dire Wolf

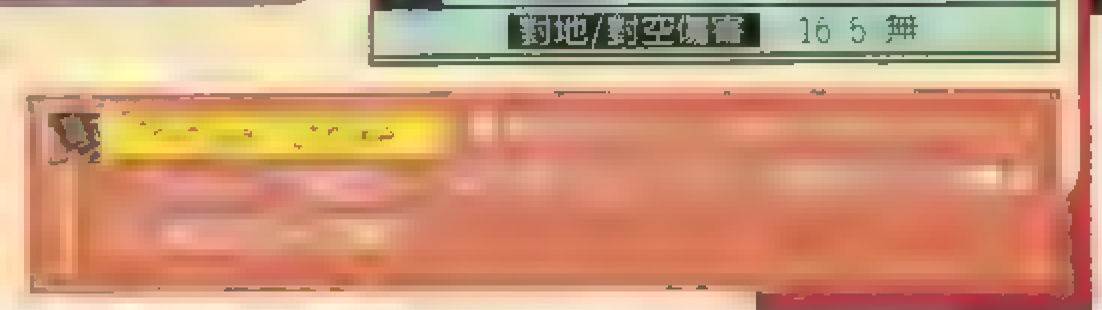
HP	300	Mana	0
Armor	0	攻擊距離	0
對地/對空傷害	16 5 無		



Shadow Wolf

HP	400	Mana	0
Armor	0	攻擊距離	0
對地/對空傷害	16 5 無		

以上3種狼都是由Farseer召喚出來的，其中的Dire wolf及Shadow wolf具有Critical Strike技能，另外Shadow wolf本身會隱形，敵方需要能看到隱形的東西才能攻擊到Shadow wolf



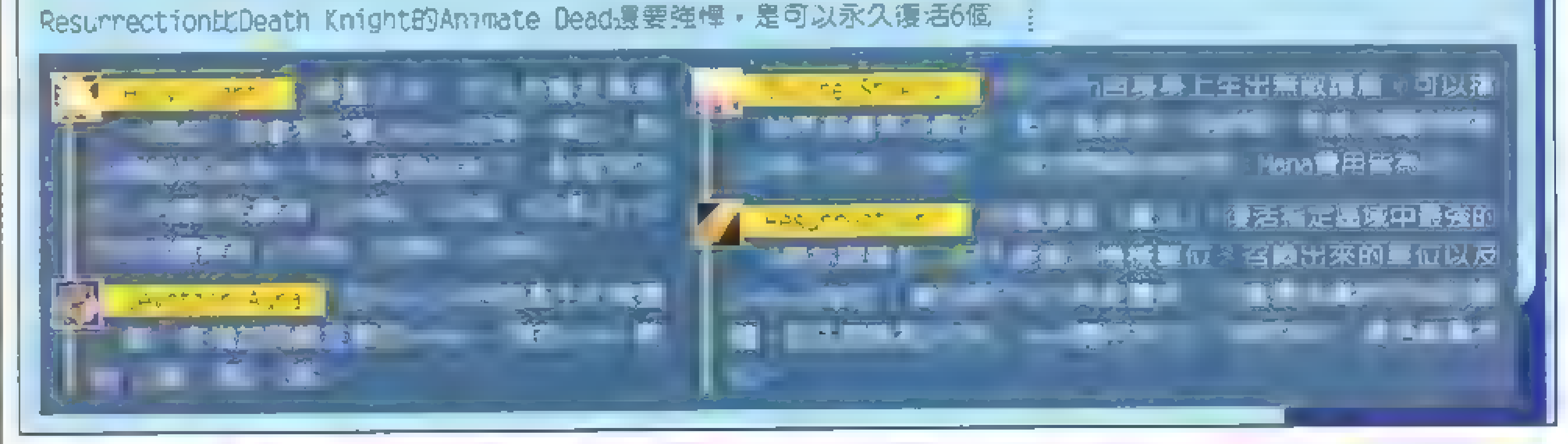




Paladin

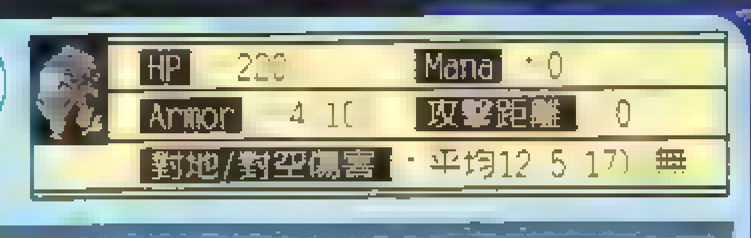
HP	600	Mana	255
Armor	5	攻擊距離	0
對地/對空傷害	: 平均29 無		

類似Diablo2的聖騎士，只不過…武器竟然是方形棍子…，真不夠威嚴^^|||，所有技能都類似於Undead的Death Knight。Holy Light可是難得的大HP的補血魔法，算是Paladin的得意技；Devotion Aura給予額外的armor將有助於玩家的大軍持續停留場上；Divine Shield給予的無敵也是十分厲害的，不過建議還是以前兩項為主；Resurrection比Death Knight的Animate Dead還要強悍，是可以永久復活6個單位，不過還是跟Animate Dead一樣，會有選擇上的bug，希望到時正式版會修正。





Militia



HP	220	Mana	0
Armor	4 10	攻擊距離	0
對地/對空傷害	: 平均12 5 17) 無		

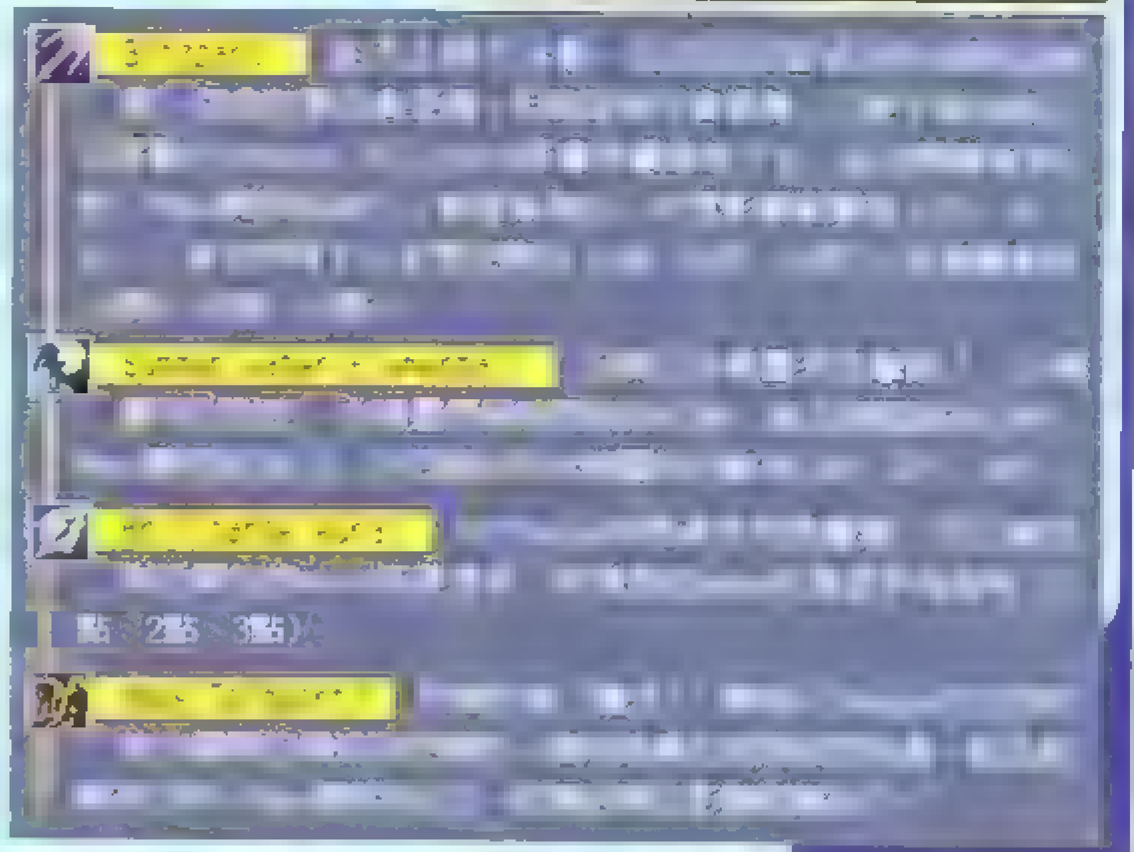
Peasant是人類的工兵單位，其最大特色就是可以轉換成Militia來抵抗敵人的攻擊，當轉換完後45秒，Militia會自動變回Peasant。



Archmage



Archmage是人類玩家的大熱門英雄。延續war2人類法師的Blizzard威力依舊，[illegible]，攻擊能力中上，mana[illegible]，使[illegible]Blizzard威力十足，不過Blizzard的攻擊是[illegible]式，這樣便得Blizzard各有優缺點，優點是可以同時攻擊複數單位，缺點是當敵人跑出區域外，就不會受傷了；Summon Water Elemental的免費肉盾說法不在贅述；Brilliance Aura除了讓Archmage本身魔法恢復速率[illegible]外，也可以讓本身[illegible]的[illegible]軍隊更[illegible]強大。3種[illegible]取捨，[illegible]玩家[illegible]。Mass Teleport這個看似沒用的技能，可是有出奇招的效果，主要是[illegible]移動速度[illegible]單位，可以先[illegible]，[illegible]移動速度[illegible]前線，[illegible]



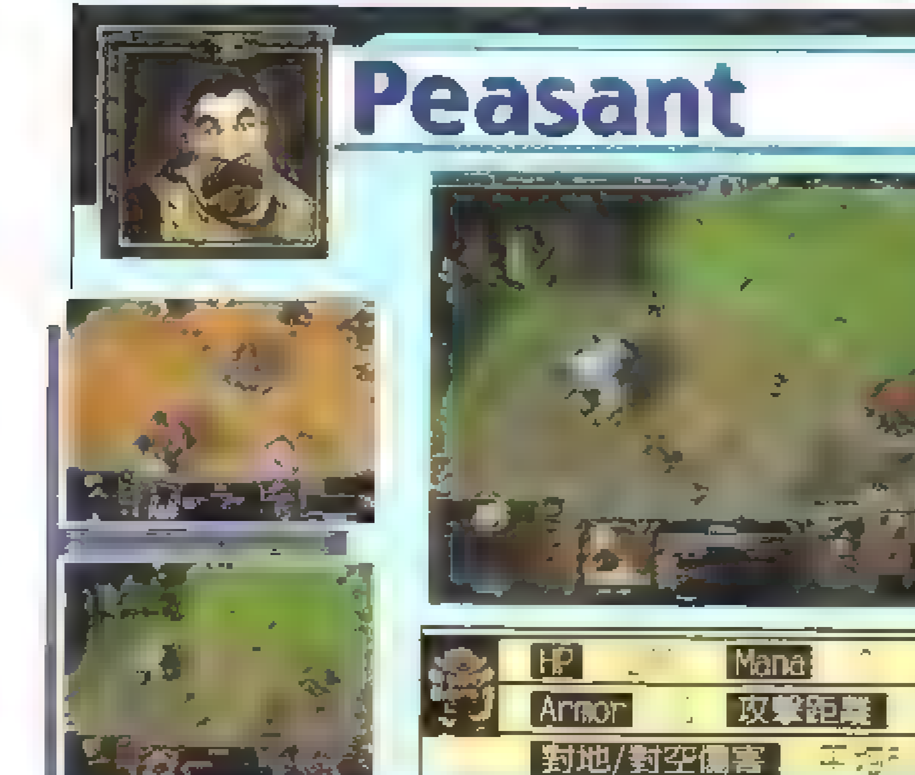
Mountain King

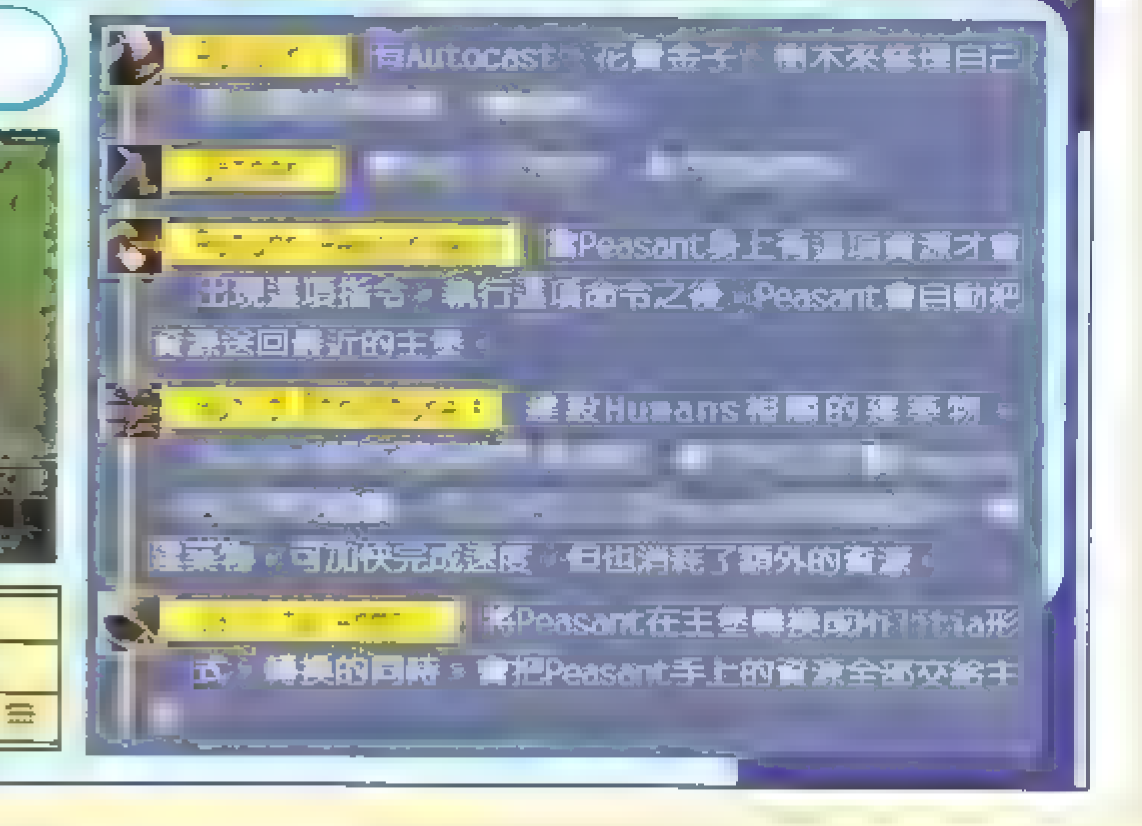


全部12位英雄[illegible]的一位[illegible]，這也算是Mountain King的優點，因為……魔法要指定他之時，滑鼠實在不太好點到他…哈哈。Storm Bolt可說是英雄殺手，除了可以造成暈眩外，射程還達到80；Thunder Clap的範圍攻擊也有一定的強度；Bash跟Critical Strike一樣，當運氣極佳的時候，可以給予敵人大量的傷害；與Archmage一樣，3種技能都可以使用，也是依據上狀況決定吧；Avatar讓Mountain King更為強大，也不容易陣亡，也算是十分有用的技能。



Peasant

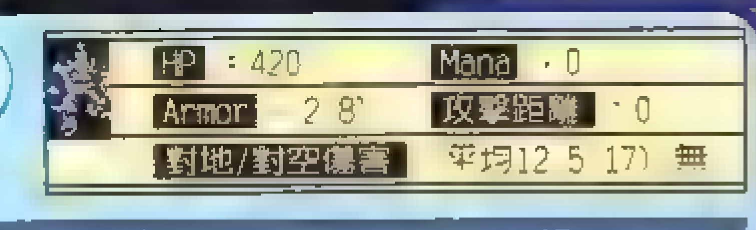




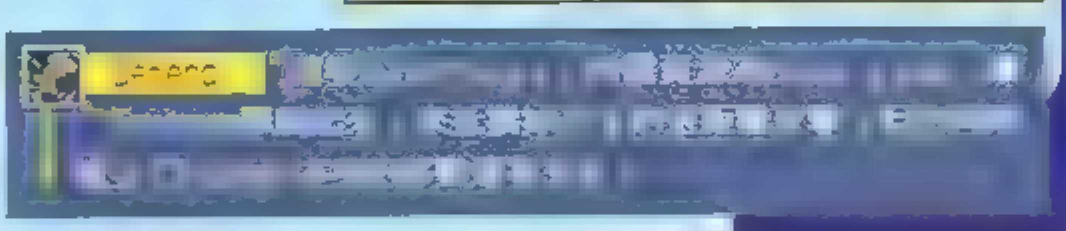




Footman

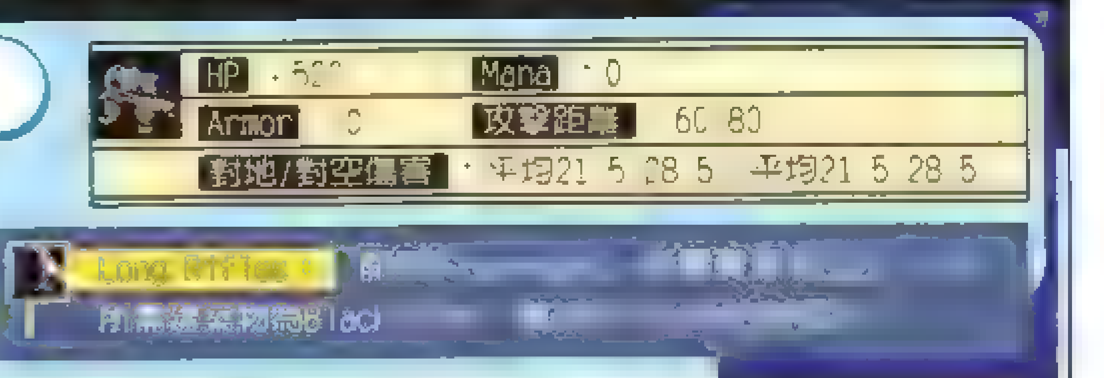


簡介 Humans的最基本攻擊單位，也是遠距離攻擊的剋星，其Defend加上Footman本身的armor，會將遠距離攻擊的傷害減到極低，遇到Night Elves時，別懷疑請準備Footman吧。

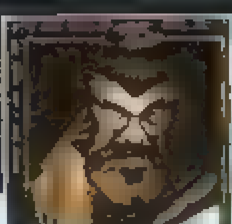




Rifleman



簡介 人類的初級遠距離單位，其本身數值相當不錯，除了搭配其他兵種外，也是可以考慮量產Rifleman來攻擊敵人。



Knight

HP ：800 950　Mana ：0
Armor ：6 12　攻擊距離 ：0
對地/對空傷害 平均25 34 無

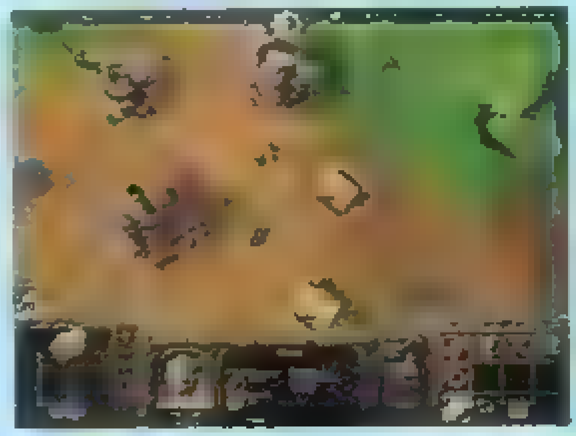
簡介 Knight為Humans的高級肉搏兵種，Knight的優勢在於他的移動速度，可以追擊想要逃跑的敵人，不過其攻擊力就差了很多^^|||，請視情況搭配兵種。

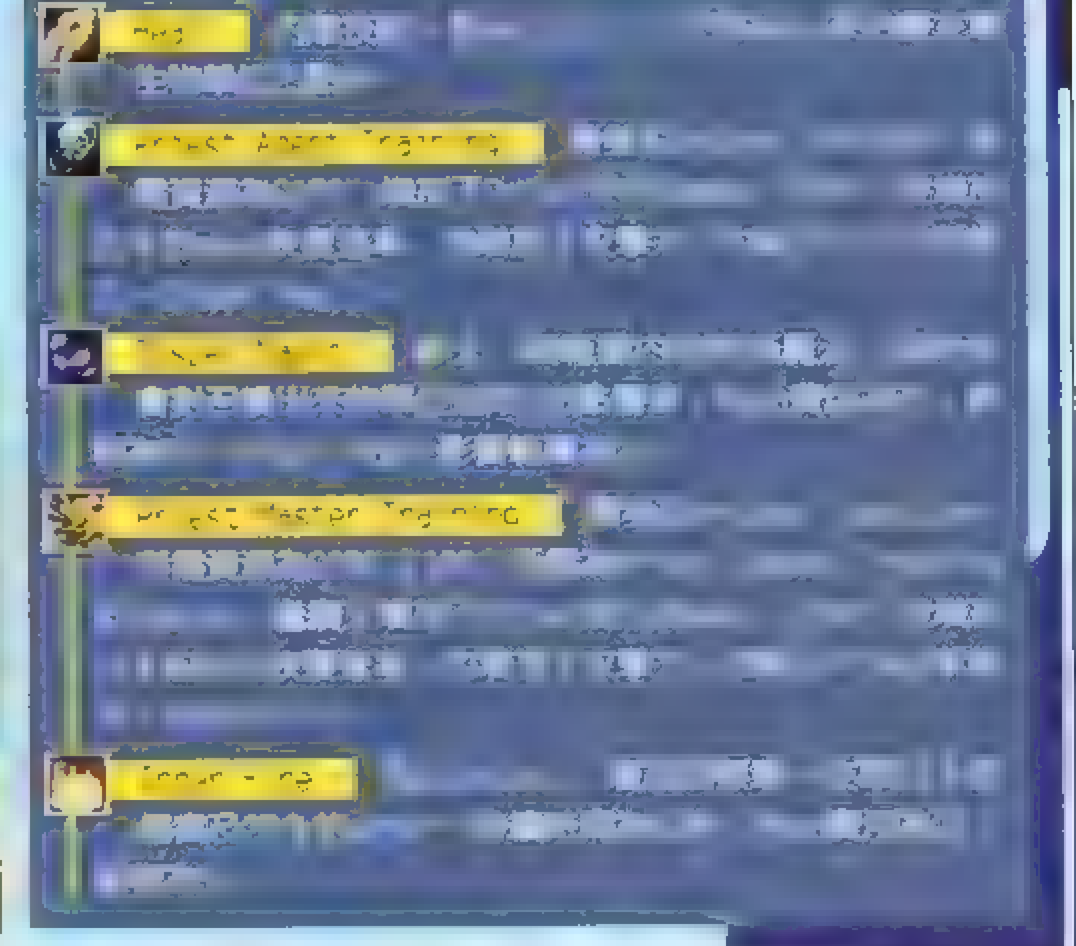




Priest

簡介 war3當中唯一有Autocast的補血魔法，而且也是最划算的補血換算，不過相對而言施法速度就比較慢；Dispel Magic遇到對方魔法或召喚單位，可以拿來應付；而Inner Fire是有一定的實用度，不過Priest應該是主司補血，所以這項應該試情況使用。





HP 220 3 0　Mana ：200 (400)
Armor 0　攻擊距離 ：0
對地/對空傷害 平均 5 11 5　平均8 5 1 5



Mortar Team



簡介 Humans的攻城單位，跟其他種族極大的不同，就是其他3種族都是機械單位，要恢復HP需要利用工兵去些修理，而Mortar Team不一樣，也算是生物單位，可以用Priest或Paladin 來補血。

Flare：開發於Workshop，所需資源為G100 L50，放出燃 亮指定區域，可以打開地圖及找出隱形單位 只能使用一次Flare。

Sorceress

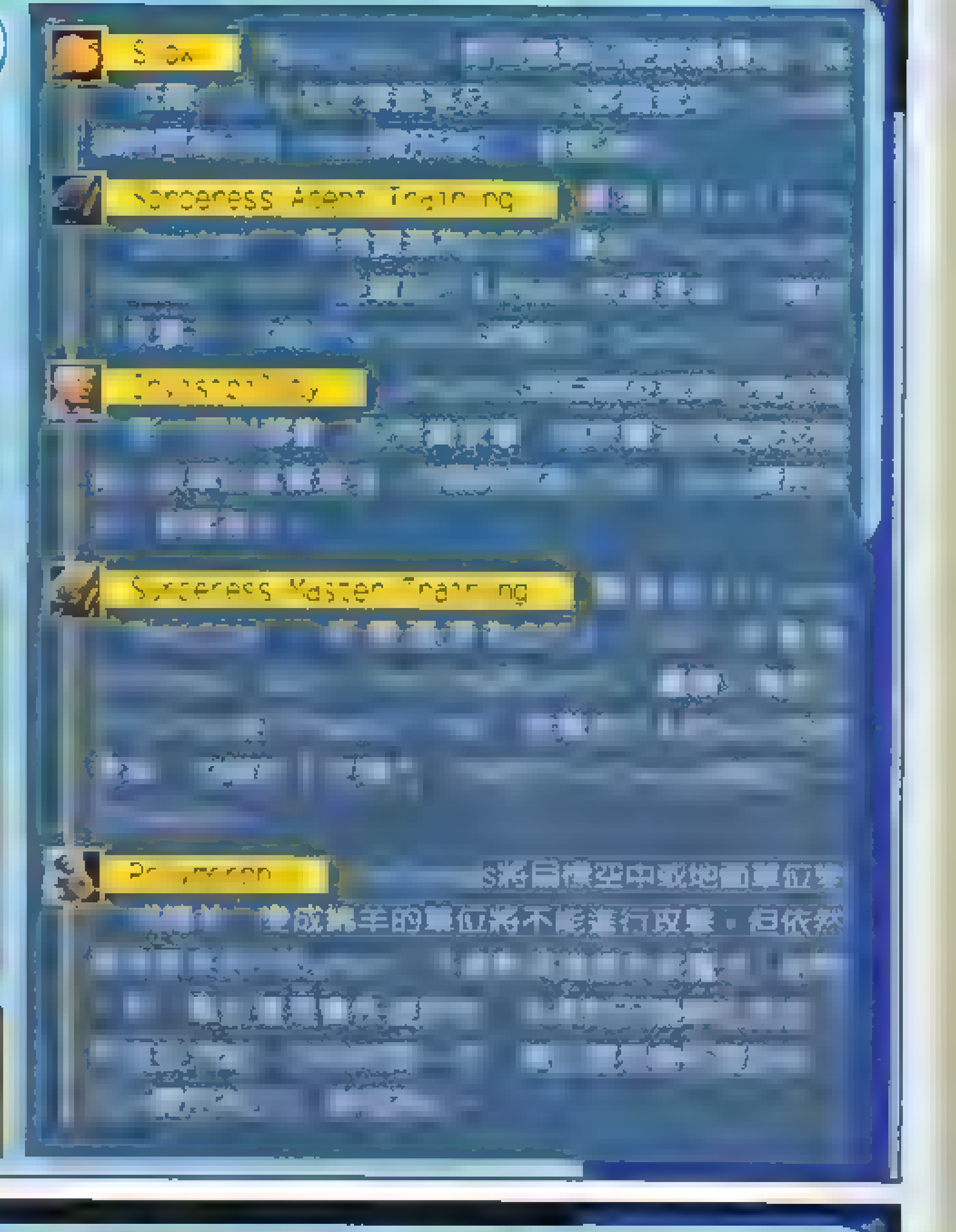


大家war2所熟悉的變羊術，到了war3由Sorceress來繼承，不過這次的Polymorph不像war2一樣可以直接殺掉一個單位，而是把單位轉變成暫時無害的單位，想要殺死那個單位，還是要靠一般攻擊；Slow在混戰之時十分有幫助，而且還是Autocast；而Invisibility後的單位不能攻擊，一攻擊隱形就被消失，就變得沒有用處了，不過讓隱形後的單位去偵查，也是不錯的選擇。因為Arcane Sanctum同時有Priest及Sorceress兩個優質魔法單位，所以就有戰術是以Archmage搭配這兩種法師來進行攻擊，這種戰術如果當作主攻也許威力不大，但是如果跟隊友搭配妥當，法師海可是個極強的輔助為主的戰術。

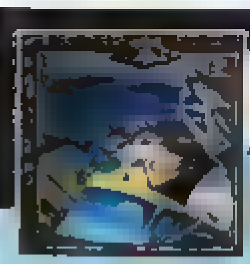




HP	：250（400）	Mana	200（400）
Armor	：0	攻擊距離	60
對地/對空傷害	：平均12.5-17.5	平均12.5-17.5	



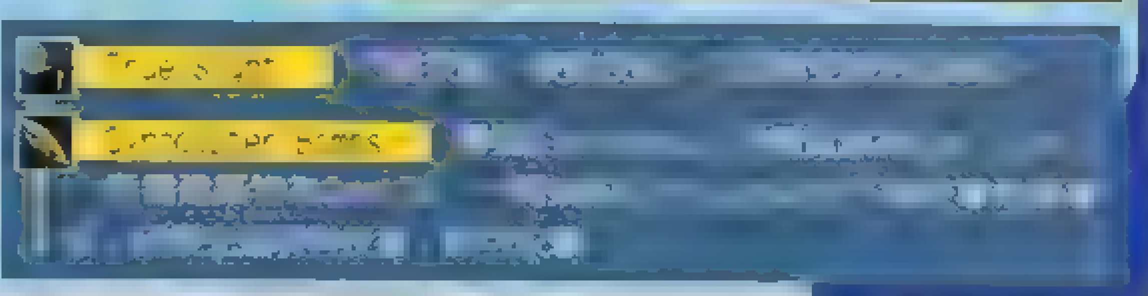
Gyrocopter



Gyrocopter主要定位為空對空的單位，其攻擊能力算是頂尖了，在研發Gyrocopter Bombs完畢後，也可以攻擊地面單位，更增加了他的實用度，不過其HP只有350，還是太過於單薄，建議不要使用Gyrocopter。

HP	：350	Mana	：0
Armor	：2.8	攻擊距離	0/50
對地/對空傷害	平均20-26	平均27.5/38	





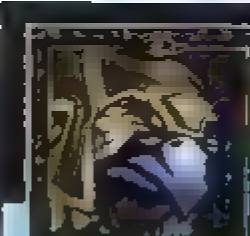
Steam Tank



Steam Tank為Humans所特有的奇特單位，首先它只能攻擊建築物…，第二它的防禦是當作建築物一樣計算…，也就是說Steam Tank只能打建築物，但是其攻擊力超高，而它又像建築物一樣難被打倒，所以就有Steam Tank戰術，就開6-8台Steam Tank到人家家中，只要敵人稍不留意就會被Steam Tank把重要建築物打爆，或者發現之後用力的攻擊，還是打不倒全部的Steam Tank，而眼睜睜地看房子被拆，算是一種十分有趣的戰術，與Orcs的Raider並列拆房子兩大怪物。

HP	：700	Mana	225
Armor	：2.8	攻擊距離	：19
對建物傷害	平均50-68		

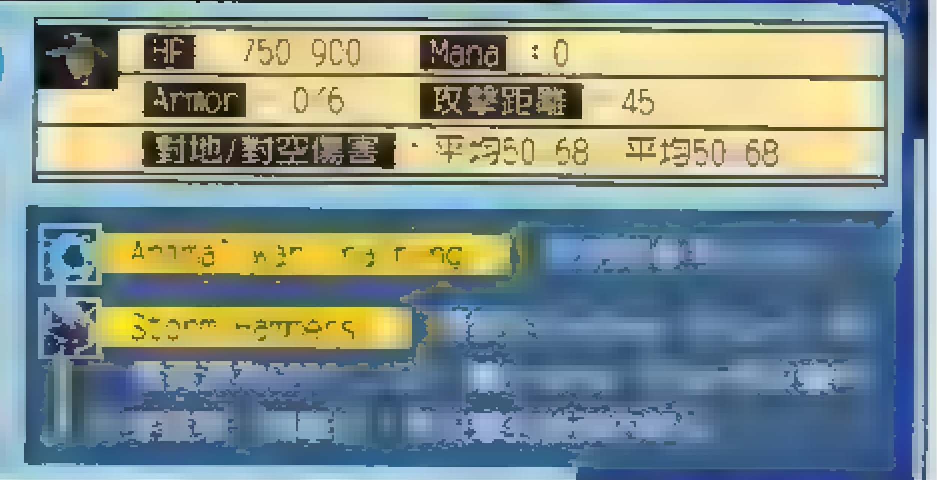
Gryphon Rider

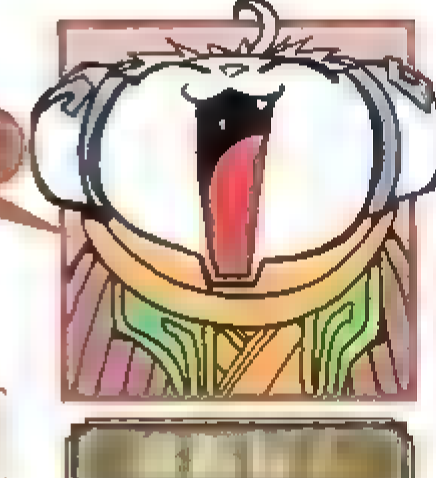


Humans最為強力的空中單位，不過因為要多建造建築物，導致實用度大減，所以除非洞悉敵方對空能力極差，建議不要使用這個單位。



HP	750/900	Mana	：0
Armor	0/6	攻擊距離	45
對地/對空傷害	：平均50-68	平均50-68	





軒轅劍肆 試玩版 完全攻略

安裝說明

由於本遊戲以全3D型態進行，因此當各位在安裝《軒轅劍肆》試玩版之前，強烈建議先檢查自己的配備是否合乎遊戲的需求，以避免延遲甚至無法進行之窘況。

系統需求

電腦主機／Pentium II Celeron 450以上或其他100%相容機種

記憶容量／配備 64 MB，建議使用 128 MB以上

硬碟空間／為確保遊戲進行順暢，請確認是否有 650MB以上空間。

操作系統／中文 Windows 98，有安裝DirectX7以上的版本

顯示模式／支援DirectX之3D顯示卡，並內建16MB以上之VRAM

磁碟需求／四倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM。

音效設備／支援DirectSound的音效卡。

操作設備／滑鼠、鍵盤。

安裝步驟

請將光碟直接放入CD-ROM中，便會自動執行安裝程式，若無法自動執行安裝程式時，請執行《軒轅劍肆》試玩版光碟中的[illegible]，再依畫面指示進行安裝。

注意事項

1. 本試玩版的進度將無法在正式版上使用，請玩家不要將其複製到正式版上，以免發生問題。
2. 此試玩版的人物等級最高可升至10級，足以應付整個劇情的難易需求。
3. 本遊戲目前仍在開發中，故所有功能及內容在正式版中，很可能會依情況修正及調整。

簡易操作說明

移動操控

鍵盤	滑鼠	功能
Enter鍵	用滑鼠左鍵點選右上方卷軸	[illegible]
空白鍵	滑鼠左鍵	確定、對話、調查、拿[illegible]
鍵盤方向鍵	滑鼠左鍵	移動人物
R鍵或連按方向鍵兩下	連按滑鼠左鍵	加速移動
Shift+左右鍵	滑鼠右鍵+滑鼠移動	畫面轉動
M	在小地圖上連擊滑鼠左鍵	小地圖切換
TAB		[illegible]

在選單中，可用<Ctrl>或<ESC>取消動作，滑鼠為右鍵

戰鬥指令

鍵盤	滑鼠	功能
空白鍵	滑鼠左鍵	確定指令或目標。
Ctrl 或 ESC	滑鼠右鍵	取消動作。
R		逃跑
A		自動攻擊

天書畫面

鍵盤	功能
P	抓取畫面，程式會統一將畫面存在遊戲目錄下的PIC目錄中

戰鬥指令

鍵盤	滑鼠	功能
Enter或空白鍵	滑鼠左鍵	打開選單、確定。
Ctrl 或 ESC	滑鼠右鍵	關閉選單、取消動作。
鍵盤方向鍵		選項移動、畫面轉動。
	滑鼠右鍵+滑鼠移動	畫面轉動。

試玩版之天書中可建造之建築說明

居住類

[illegible]　怪物居住的基礎建築，最多可以容納二位居民。

[illegible]　怪物居住的中級建築，最多可以容納六位居民。

武器&防具類

[illegible]工房　居民從事刀劍武器開發的基礎建築，可供5名居民在內工作。

[illegible]工房　居民從事鎧甲防具開發的基礎建築，可供5名居民在內工作。

物品類

[illegible]　居民從事藥材道具開發的基礎建築，可供3名居民在內工作。

冒險指引



1. 沿途有閃光之處便是隱藏物品之所在，接近後以游標指向該處便可獲得。
2. 打開寶箱後記得要再拿取空木箱，可得到木材x10，對貧原匱乏的初期來說不無小補。
3. 任務可分為主線任務及支線任務兩種，其中主線任務會在完成同時直接開啓下一個主線任務，支線任務則是獨立啓動及完成，並不影響其它任務的進行。
4. 主角升級後會自動回復所有狀態，所以可視情況節省回復道具。
5. 使用天書收伏怪物時，最好選擇瀕死的怪物(生命力快到底者)，這樣成功率才會較高。
6. 屈嫻是以NPC的身份加入，所以無法控制，不過她會視情況協助攻擊敵人及回復隊友生命力，所以還算值得信賴。

簡易劇情攻略

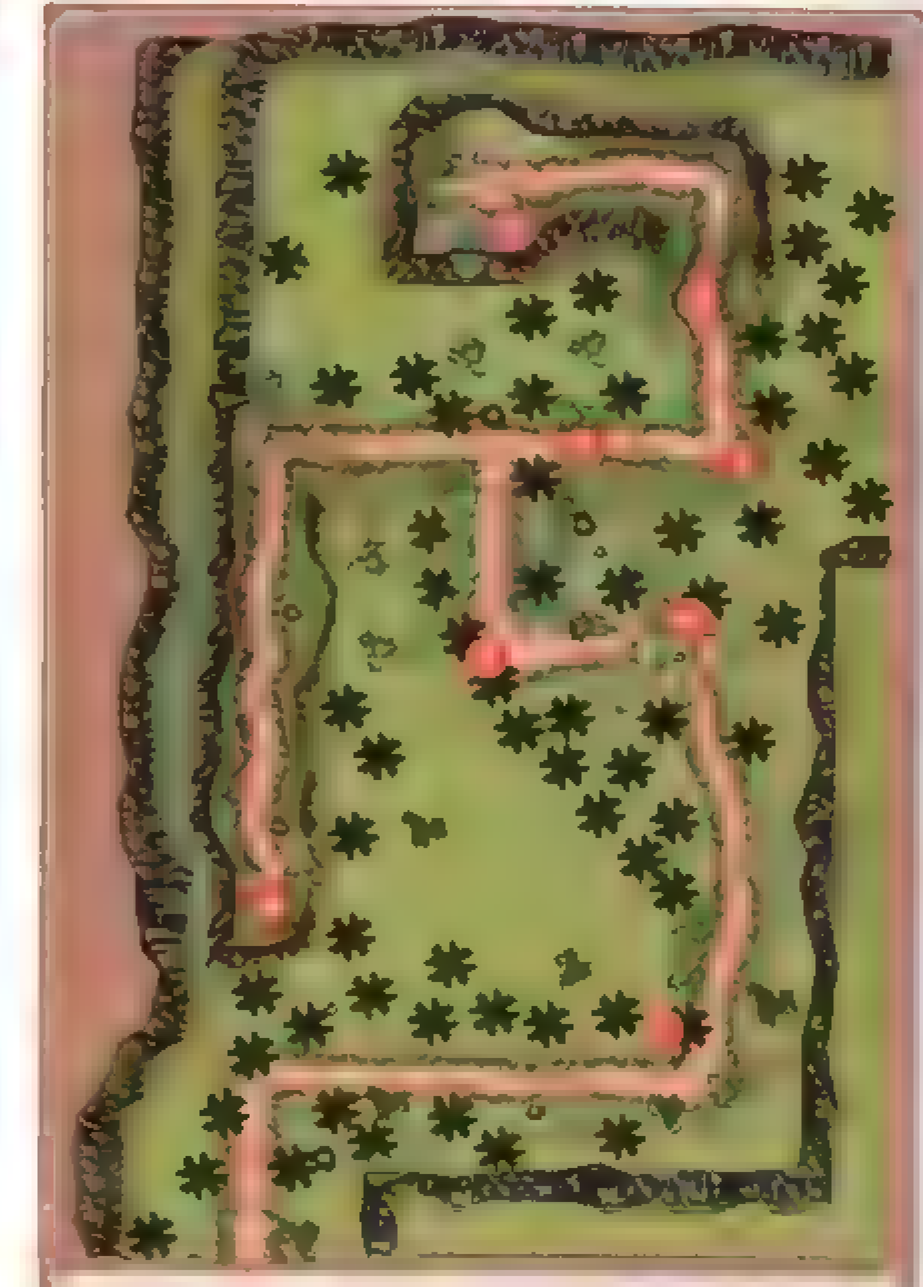


話說西元前二一八年，秦國滅六國一統天下之隔年，便開始了對殘餘反抗勢力的肅清，而之前協助各國極力對抗秦國的墨家流派，也成了秦始皇中的眼中釘！他不斷地派出強大的機關部隊"踏彎"，對僅存的墨家弟子趕盡殺絕！

為了避開秦軍的追殺，墨家由大弟子姬伯常領軍，帶領一批年輕弟子四處探查秦軍的蹤跡，但也引來了殺身之禍：當水鏡(玩家在遊戲中所扮演的角色，名字在開始時可以變更)與師姊屈嫻回報狀況之後，無意中發現另一組的宋衍與田閔正被踏彎部隊追殺，不久宋衍不幸喪生在秦軍的猛烈攻勢下。



原本大師兄預定放棄不可能倖存的田閔，先回墨家大寨通報以完成所謂的"大義"，但年輕的水鏡不滿大師兄的決定，執意要自行去救人，大師兄迫不得已，只好親自帶領季子耕前往搭救，而交待較沉穩的屈嫻帶領水鏡先行回墨家大寨通報。



Ⓢ 起點
1. 金屬x10
2. 煤炭x5
3. 初次戰鬥
   秦軍士兵x2)
4. 手鐲(防禦+4)+木箱
5. 煤炭x5
6. 跌打藥酒+木箱
7. 金屬x5、煤炭x5、木材x10

無名山丘



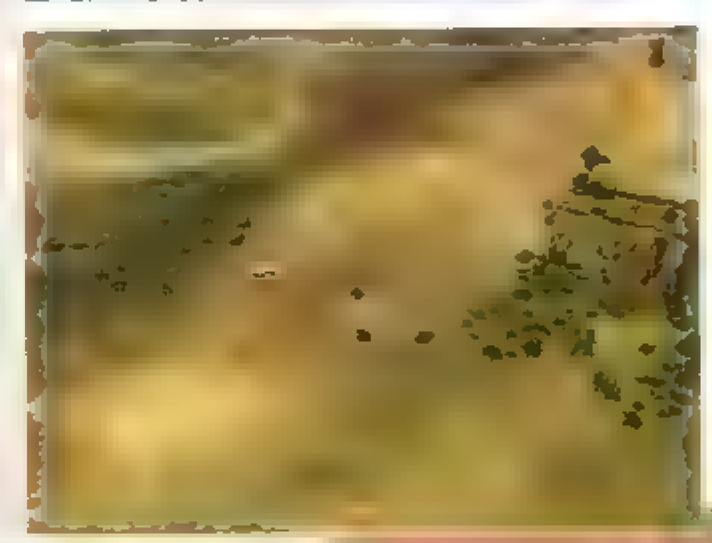
待師姊屈嫻加入後，便同時會開啓主線任務："回墨家大寨報告秦軍動向"。沿路前進不久便在地圖標示3處遇到2名秦軍士兵，戰鬥之後的路上便會[illegible]可發現寶箱，內有手鐲(防禦+4)：這時先別馬上離開，在已打開的箱子多點幾次，便可將寶箱化為10份木材，因此往後



發現寶箱時可別忘了拿喔！由於沿途有師姊相助練拳，因此大可放心在此練功。從地圖左下方便可離開山丘。

墨丘地區

離開山丘後沿河往西邊走，過橋之後往北走便可抵達墨家的據點─墨家大寨。





墨家據點

與守門的中行嘉師兄交談後，便會完成第一個主線任務，同時開啓下一個主線任務："向夫人報告踏謦的接近"（往後不再贅述）。先在四週逛逛以承接支線任務，若找門口旁邊的鍾洪可獲得"幫鍾師兄找木板"之支線任務，到地圖標示6處找馬由師兄便可得到木板，再回去交給鍾洪可獲得解毒草；商店門外的乃風則可接支線任務，"抓六隻狗狗"，由於這六隻狗狗會四處亂跑，因此得到處搜尋，抓到呆呆、大大、小黑、小白、胖胖及小黃六條狗再回報乃風後，便可得到達木千結藥。與地圖標示9處的陶孟談話後，會進行猜賽跑誰得第一的小遊戲，猜對後可得跌打藥酒。



進入墨家主廳並與兩位師姊交談後，便可上二樓找尋墨家夫人。與夫人談完話後，便會開啓下一個主線任務："女子廂房找師姊"。到女子廂房二與屈嫺交談過後，待晚上時水鏡便會自行起床，並開啓主線任務"找夫人尋問青楚"。再到墨家主廳二樓與夫人交談後，獲知殘留的機關術技術記載在夫人之夫君（輔子徹）所遺留下來的竹簡內，並開啓主線任務"幫夫人去墨家據點西南方的山洞裡拿竹簡回來"。



1. 鍾洪
2. 乃風
3. 煤炭x5（在中央房間木桶內）
4. 煤炭x5（右側房間內）
5. 事件觸發點
6. 馬由
7. 50錢（左側房間角落）
8. 休息點（上面數來第二床）
9. 陶孟
10. 賣邑（可回復體力）
11. 50錢（左側房間角落）
12. 墨家夫人、煤炭x5（左側房間樓梯下）

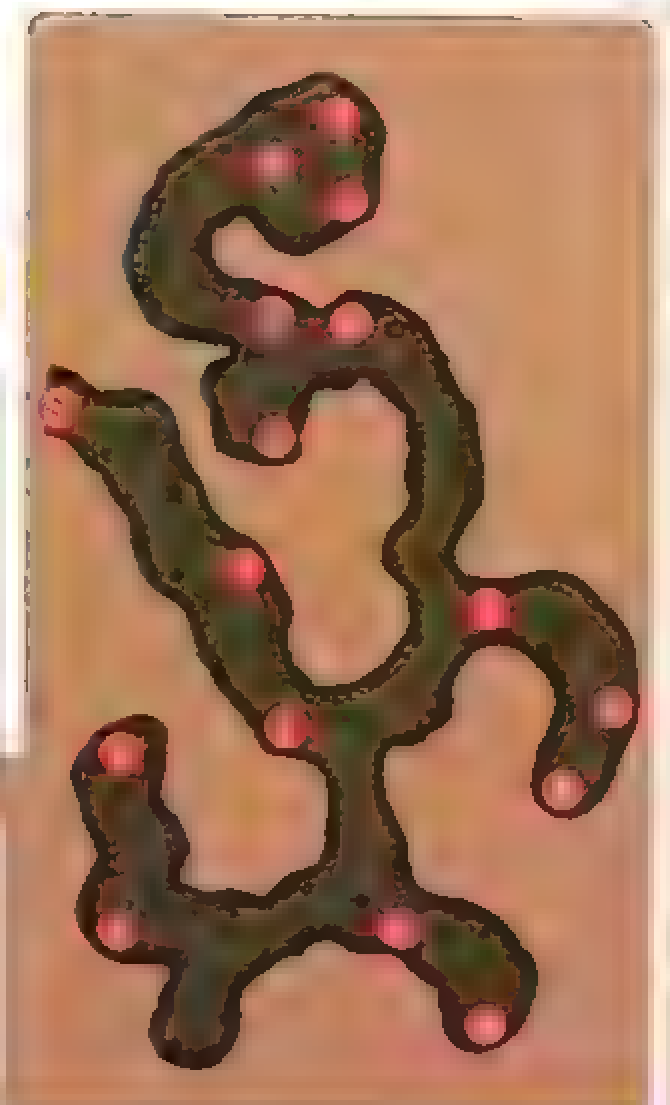
墨丘地區

出墨家據點後往西南方走，過橋後往下便可看到一座山，便是目標“潛元洞”之所在。

潛元洞

進入洞窟後，要注意隨時旋轉視角，以發現隱藏的物品。由於目前只有單獨一人，而洞窟中的綠黏怪算是較強的敵人，要小心應戰。在地圖標示12處有“封印之蛋”，不僅可以取得，還能在該處回復及儲存進度。地圖標示13處有本區的頭目-紅巨黏怪，若水鏡等級4時應可輕鬆獲勝。取得地圖標示14處的綠色竹簡後便可回墨家大寨覆命。





Ⓢ 起點	❹ 跌打藥酒+木箱	❽ 煤炭x5	⓬ 封印之蛋
❶ 煤炭x5	❺ 200錢+木箱	❾ 土地神符+木箱	⓭ 頭目：紅巨黏怪
❷ 煤炭x5	❻ 煤炭x5	❿ 天仙酒+木箱	⓮ 綠色竹簡+木箱
❸ 煤炭x5	❼ 百年地捻根+木箱	⓫ 煤炭x5	⓯ 金蠶x4

墨家據點

回去將綠色竹簡交給夫人後，會獲得竹簡並開啓主線任務：“回女子廂房休息”，這時可回女子廂房二就寢。待第二天早上時，會有人來通報說姬師兄一行回來了，並開啓主線任務：“去男子廂房見姬師兄”。到男子廂房二後，才發現姬師兄為了救田閔而身受重傷，同行的季子耕則不幸殉難…面對當前光景，一手造成此種狀況的水鏡不斷深深自責；這時夫人突然派人傳令，要屈嫻及其他較年長的弟子前往討論，而留下懊悔不已的水鏡一人…



待過了幾個時辰，突然有師妹前來，謂屈嫻師姊有事要找水鏡過去，這時會開啓主線任務：“女子廂房找屈嫻”。回到女子廂房二與屈嫻交談後，才知屈嫻即將奉命進行一項重大任務，而且不能透漏其內容；屈嫻怕離去後水鏡又會不小心闖禍，所以她臨去前再跟水鏡交代一番，而水鏡也因為姬師兄之事自責不已，因此一口應允，全力協助墨家據點的移防…

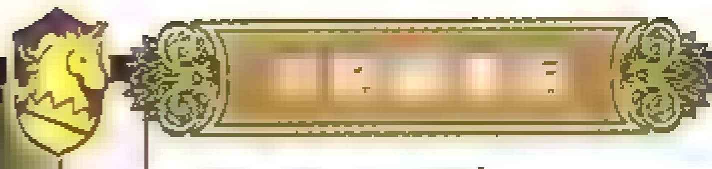
墨家據點（遷移後）



❶ 木材x10
❷ 煤炭x10
❸ 木材x15
❹ 木材x10
❺ 煤炭x5

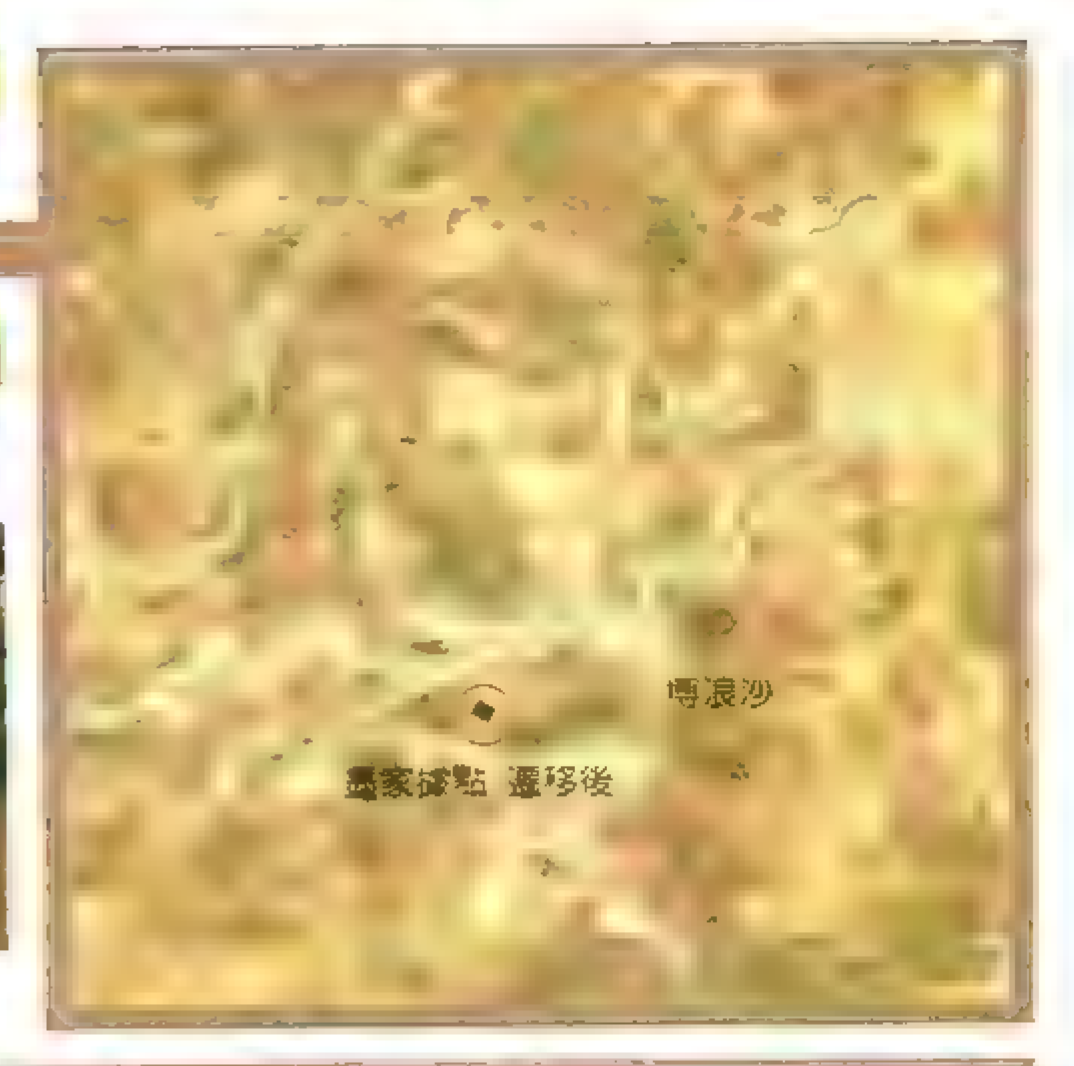
當墨家據點移至較偏僻的韓國地區後，有天虞紫小師妹來喚醒水鏡起床，這時水鏡想到竹簡之事，便詢問虞紫有關竹簡內文字之事；當虞紫建議可找淳于老醫官解讀後，便開啓主線任務：“找淳于老醫官”。到墨家醫生寢所找淳于老醫官交談後，才知屈嫻等人是去刺殺秦始皇，又謂竹簡內文字乃二百多年前之晉國文字，至大城人才鼎盛之處或可解讀；這時將會開啓主線任務：“回女子廂房休息”。

回到女子廂房二後，水鏡決意要去洛陽等大城找尋可解開竹簡內文字之人，所以再度開啓主線任務：“找虞紫小師妹借通行令牌”。找虞紫借得令牌後，便會開啓主線任務：“去解開竹簡之謎”，並可離開墨家據點。



韓國地區

出大寨後可看到洛陽城所在，不過因為被河流所隔，所以要先往東邊進入博浪沙地區。



博浪沙前段

進入博浪沙前段後，在地圖標示1處會觸發事件，也就是歷史知名的博浪沙刺秦皇。雖然姬良及力士順利執行計畫，但沒想到殺出個程咬金－紫面方士赤松子，將大石一擊粉碎。在刺殺失敗之後，水鏡見情況不對，便趕緊脫離現場。沿路往北行便可到博浪沙後段。





- Ⓢ 起點
- ❶ 事件觸發點
- ❷ 煤炭x5
- ❸ 煤炭x5
- ❹ 鹿茸膏+木箱



博浪沙後段

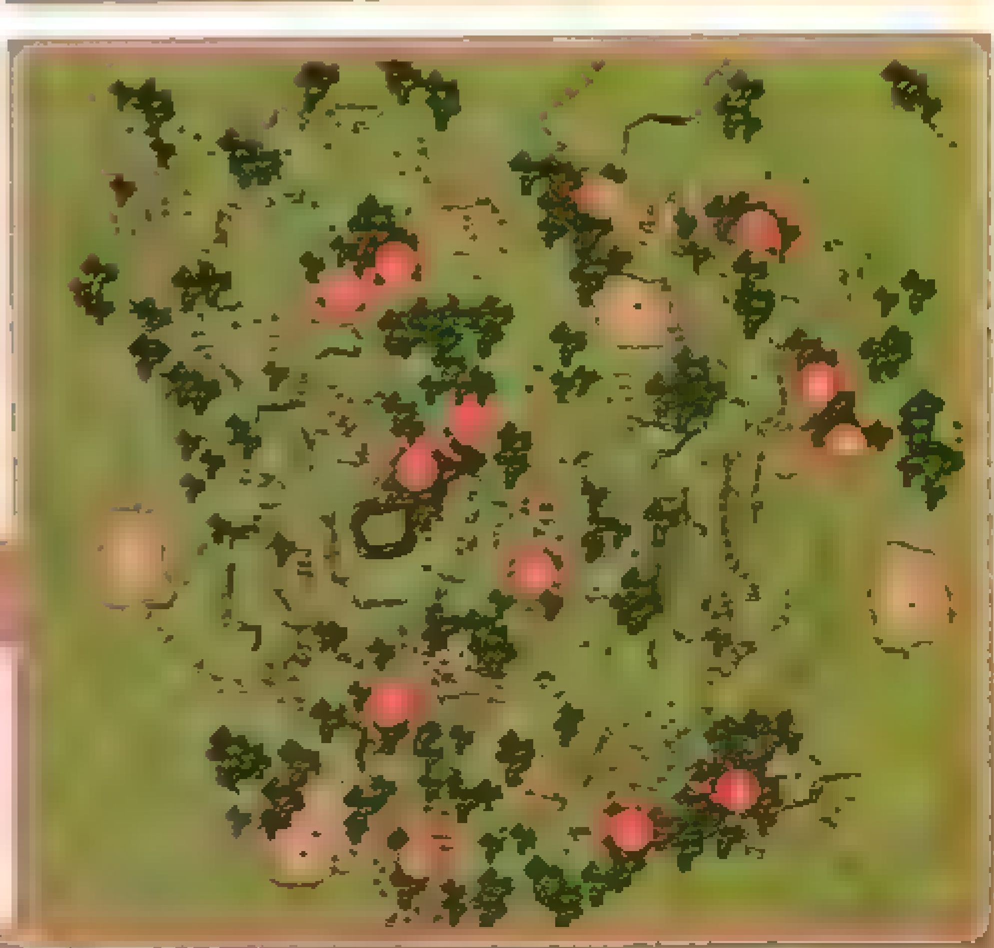
在地圖標示5處可發現法寶"寄鬼蟲"，裝備後進行防禦時可增加絕技值，而且會隨著戰鬥之經驗累積而升級。在地圖標示11處有封印之蛋可記錄並回復體力，地圖標示12處則會觸發姬良被秦軍的砍頭三人組圍捕之事件。





水鏡為了幫助姬良，從背後擊倒了砍頭三人組後，卻引來了秦軍，得進行兩次交戰；其中第二次戰鬥是較強的秦軍什長，會使用異茫閃大幅降低水鏡的行動度，要特別小心。交戰結束後秦軍侍衛長會率兵前來搜捕，但屈娟等人會前來援助，並全體撤回墨家據點。

- Ⓢ 起點
- ❶ 煤炭x5
- ❷ 土地神符+木箱
- ❸ 煤炭x5
- ❹ 煤炭x5
- ❺ 寄鬼蟲+木箱
- ❻ 煤炭x5
- ❼ 木材x15
- ❽ 煤炭x10
- ❾ 跌打藥酒+木箱
- ❿ 煤炭x5
- ⓫ 封印之蛋
- ⓬ 事件觸發點



軒轅劍肆

墨家據點（遷移後）



回到墨家據點的主廳後，主導墨家刺殺秦始皇行動的中行憲會要求夫人嚴懲擅自行動而暴露行蹤的水鏡，但幸得姬良仗義直言，才免除一場災難，但擅自離營的罪名仍使得水鏡被禁足一個月。當水鏡為被禁足而懊惱無法外出去解開竹簡之謎時，想到姬良一副文人樣，或許可解讀竹簡其中之文字，這時會開啟主線任務：“[illegible]門題”。四處詢問的結果，才知姬良已進入墨家禁地-韓國古墓，便決定自行進入古墓內找尋姬良。





韓國古墓 第一段

在地圖標示6處可找到玉靈鐲（防禦+5、速度+1）。地圖標示7處可找到姬良，待姬良打開西北方的門後，便會加入隊伍，同時開啟主線任務：“探索韓國古墓”。

- Ⓢ 起點
- ① 金屬x3
- ② 還靈丹+木箱
- ③ 木材x10
- ④ 達木千結藻+木箱
- ⑤ 鹿茸膏+木箱
- ⑥ 玉靈鐲（防禦+5、速度+1）+木箱
- ⑦ 姬良
- ⑧ 煤炭x5



韓國古墓 第二段

地圖標示1處有封印之蛋，可回復並儲存進度。在地圖標示6處會發現一處機關，但打開後會發現地圖標示8處有一隻無頭鬼，它會觸動另一邊的機關將門重新關上，並同時關閉入口處的門，也就是將水鏡及姬良困在古墓中了！這時會開啟主線任務：“尋找韓國古墓出口”。

這時姬良會脫隊找尋有無其它機關，這時先回到地圖標示6處再一次觸動機關，然後到地圖標示7處找尋姬良，這時姬良會開始解讀竹簡內容，並謂竹簡內容其實分為三部份，第一部為輔子徹所留下之機關術殘篇、第二部份為巴蜀古文，第三部紫色竹簡方面則是上古夏朝文字！原來這竹簡是兩百多年前壺中仙交給輔子徹的，內有絕大的秘密．．待水鏡轉頭思考後再回頭時，赫然發現姬良突然消失，只留下地上的竹簡及一團奇異的光芒！水鏡嘗試觸碰這團光芒，不料卻被吸入光團中．．．

天書世界

當水鏡定神之後，發現正處於一山谷中，眼前只有一小屋及在屋旁石碑前研讀的姬良。與姬良對話後，發現這是天書中隱藏的小天地，可讓人在此自給自足地過活...先拿取樹林旁的兩處物品（皆木材x10）及屋中的二處物品（金屬x2、煤炭x5、木材x5）後，再碰觸光圈，便可回到古墓中。









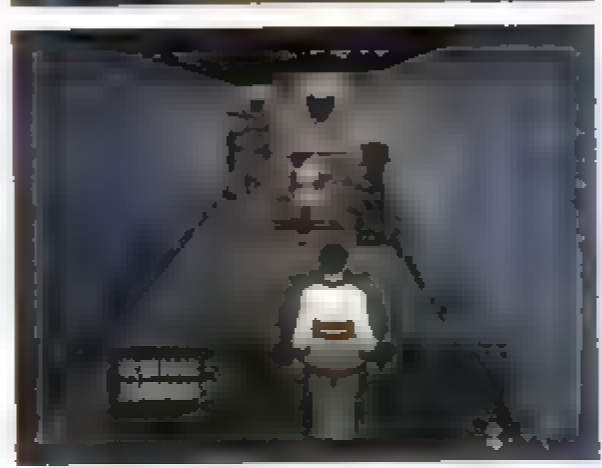


韓國古墓 第二段

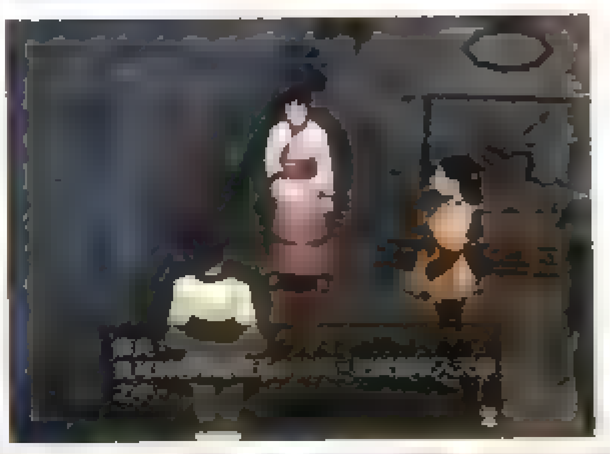
回到古墓中後，發現入口的門已開啓，再到地圖標示6處，發現屈媚正要碰觸機關！要阻止時已然不及，兩扇門再度關上...這時姬良也回到古墓並聞聲前來，待瞭解事情經過後，便提議讓他 試。

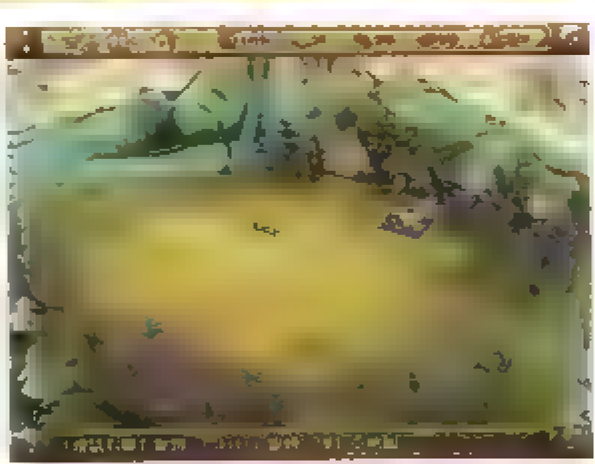
再度觸動機關開啓門後，守衛的無頭鬼正要再關上門時，只見姬良使用天書將無頭鬼吸了進去！原來天書有收伏怪物之能，當天書將怪物吸入天書內的小世界後，持有者不僅可憑自己意志影響天書世界的變化，還可使喚世界中的怪物貢獻己力，以製造物品供現實世界中的持有者使用。之後姬良及屈媚會加入隊伍，而往後也可以使用天書-還有得到一個無頭鬼當苦力。

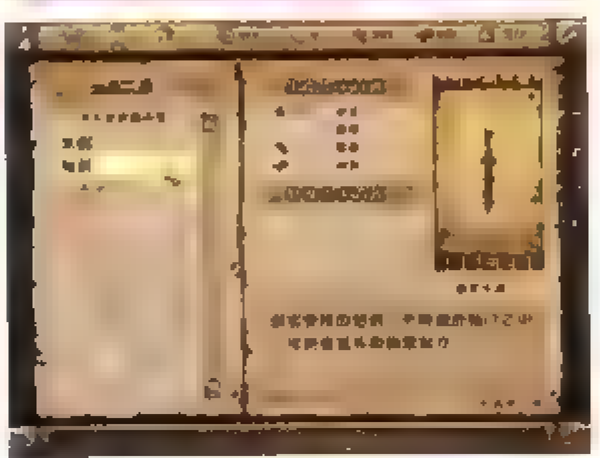
















地圖標示8處有個機會寶箱，所得的物品可以二選一；前者為初學者資源，可得金屬x40、木材x150、煤炭x70及500錢；後者為居民資源，可得一名秦軍士兵（冶金10、整備11、製藥9、神技7），由於秦軍士兵的屬性相當不錯，若資源足夠時建議選擇居民資源。記得先造一棟茅草屋，才能容納往後收伏的怪物。

在地圖標示14處有個招魂祭壇，點燃兩邊的燭台後，已死亡的砍頭二人組竟然再度出現！不過其透明的身軀，正說明了他們已經是鬼魂了。打發他們離去之後，到地圖標示17處觸到機關後可開啓出口處的大門。

韓國古墓 中央墓室





在地圖標示3處有封印之蛋，可回復及儲存進度。到地圖標示5處時，會引發砍頭三人組耍寶之事件；在地圖標示6處可遇到呂凱，三個問題的答案分別選2、1、2後可得能隨時儲存進度的神秘果。地圖標示8處有商人可買賣物品，地圖標示9處的賁小懿可做心理分析，不過只能進行一次，而且沒啥作用。地圖標示10處可與樊裕以250錢交換到金屬x2。

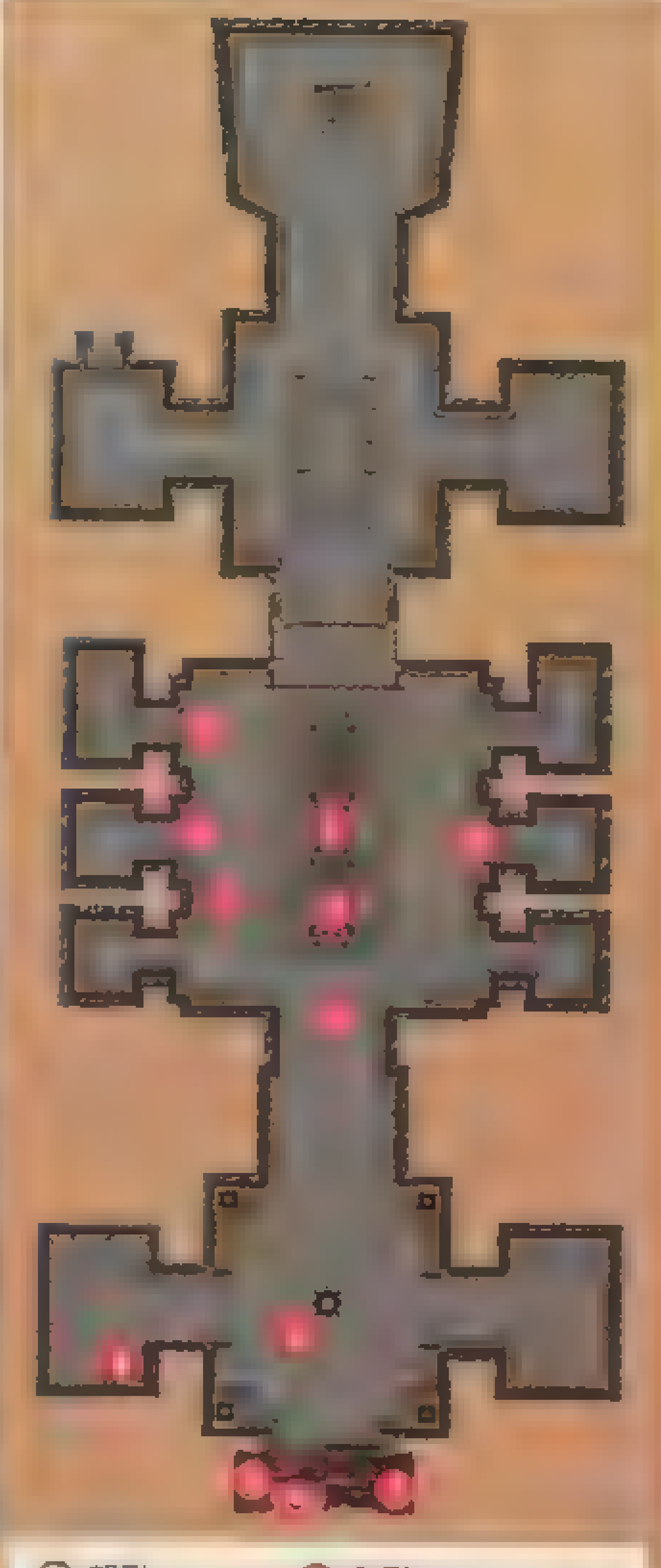


在地圖標示11處會觸發吵醒墓主長壽君之事件，而引發與最後頭目之戰鬥。一開始時長壽君是幽靈狀態，不但我方的攻擊無效，而且所使用的"萬賞家財賜窮民"可以替我方所有隊員補血。打倒兩名護衛的骷髏兵後，長壽君會變身為骷髏妖，不僅攻擊力強，且會使用"殘骨劍"攻擊所有隊員，記得讓血少的姬良使用借物代形，以抵擋骷髏妖的攻擊。



打倒長壽君化身的骷髏妖後，砍頭三人組便會出現，帶領眾人脫離古墓，而試玩版的內容也到此為止。待水鏡與姬良離開古墓後，正式踏上了找尋機關術奧秘之旅，不過那已經是後來正式版的劇情了...





- Ⓢ 起點
- ❶ 木材x10
- ❷ 金屬x3
- ❸ 封印之蛋
- ❹ 煤炭x5
- ❺ 事件觸發點
- ❻ 金屬x5
- ❼ 呂凱
- ❽ 商人
- ❾ 賁小懿
- ❿ 樊裕
- ⓫ 事件觸發（最後戰鬥、結局）

兩位主角可學得的特技法術

水鏡

招式名	作用	等級	消耗
墨家拳	攻擊一名敵人並造成其延遲	1	體 20
恨生劍舞	連續多段攻擊，威力較大	2	絕技33(絕技值到一定程度時才可用)
氣療術	回復命100點	5	體 15
飛龍突擊	攻擊所有敵人	6	體 40
震[illegible]拳	攻擊一名敵人並使其昏睡	10	體 40

姬良

招式名	作用	等級	消耗
初陽聖火	可攻擊敵人或增強隊友攻擊力		靈 20
借物代形	造出幻影抵擋一回攻擊	3	靈 10
入夢咒	催眠一名敵人	5	靈 20



小李飛刀 雙主角流程攻略



小李飛刀[illegible]古龍[illegible]大作，也是一[illegible]……在一月十五日出片的小李飛刀[illegible]……小李飛刀[illegible]古龍大師的[illegible]世界裡[illegible]飛刀

李尋歡[illegible]





沉鬱的馬蹄聲，伴著不規則的車輪輾轉聲，一輛馬車在北國的雪地上緩緩馳來。觀察一下馬車旁，可以發現一列足印，清晰地印在雪地上。回頭跟鐵傳甲說話，將物品欄打開，點選「木人，再回到遊戲，點一次鐵傳甲，便可將小木人交給鐵傳甲；再次與鐵傳甲說話，選擇上車離開。

不久，兩人在雪地上遇到一個奇特的少年，莫非剛剛那串奇特的足印便是他留下的？李尋歡對這奇特的少年生出惺惺相惜之感，邀他上車，但這少年傲骨異常，不願受別人任何好處，繼續踽踽獨行，消失在白茫茫的雪地裡。

碧血雙蛇



不久來到預定下榻的酒店。趁鐵傳甲與掌櫃交涉之時，李尋歡先一步去飯舖吃飯。從客棧出來往西南走，便可以看到一間飯舖，進門後向店小二叫了些酒菜；不久鐵傳甲過來，告訴李尋歡原來客棧就是被金獅鏢局的人所住滿，不過現在已有空房。

不多久，三名金獅鏢局的的鏢師走進飯舖，為首之人是「急風劍」諸葛雷，三人攜及一個包袱；就在此時，兩名頭戴斗笠的高瘦漢子走進客棧，向諸葛雷索討包袱。這兩人是江湖上號稱"碧血雙蛇"的黑蛇與白蛇，下手心狠手辣，諸葛雷等人當然不是對手。



包袱到手之後，雙蛇撂下狠話，若有誰的劍比他們更快，就將包袱和腦袋都送給他；沒想到這時剛剛在雪地裡的那個少年走了進來，開價五十兩買白蛇的頭，而且說到做到，青光一閃便宰了白蛇！黑蛇只好拿出五十兩銀子給這少年，發瘋似的奔逃而去。沒想到這時諸葛雷忽然從背後偷襲該少年，李尋歡被迫出手相救。這是玩家的第一戰，諸葛雷弱點在頭部，兩三刀便可輕易解決。

快劍阿飛

打倒諸葛雷後，邀少年上車同飲，少年剛賺得五十兩，便爽快買酒一同上車。原來少年叫阿飛，想憑一手快劍，在江湖上闖些名氣出來。突然馬車一震，路上不知怎地，有一雪人阻路；下車調查雪人，在物品欄點選小刀後再點選雪人，便可將雪人打散。原來雪人中藏著黑蛇的屍身！與鐵傳甲說話，他會仔細調查黑蛇的死因，回頭與阿飛說話，推斷黑蛇一定被覬覦包袱之人害死，但並未搜出包袱，因此將黑蛇堆成雪人，要李尋歡下車查看。





小李飛刀

向鐵傳甲詢問調查的結果時，突然七人掩來，分別是“金獅鏢局”的查總鏢頭、“神行無影”虞二拐子，與苗疆“極樂峒”四童子。衆人要李尋歡交出包袱，李尋歡則要衆人給他一個時辰的時間調查。回頭與阿飛說話後，李尋歡推斷包袱應該是被昨日與諸葛雷同行之人趁亂拿走，但不願阿飛涉險，要他先走。

客棧殺陣





從雪人處往前走，穿過雪地就可以看到一間小酒店。踏入店中，竟然死屍遍地！調查屍體，全都死於快劍之下；調查店内柱子，發現阿飛的留言，原來都是阿飛替李尋歡殺的！往酒店内室走去，可以看到酒店老闆。與其對話，告知阿飛綁了一人要交給李尋歡；進入廚房，在道具欄選小刀，點選那人將他嘴上的布挑開。此人名叫洪漢民，包袱裡裝的是金絲甲。洪漢民當然不願束手交出金絲甲，李尋歡只好與他一戰。洪漢民弱點在右膝，保持距離便可輕鬆解決。

打完後老闆端酒給李尋歡喝，沒想到酒中竟然有毒！原來老闆竟是“紫面二郎”孫達，其妻進入欲殺李尋歡，反被孫達殺害；原來三十年前橫行武林的梅花盜又再次現身，金絲甲便是用來對付梅花盜。此時門口走進一戴面具的女子，用青魔手將孫達殺死；隨後女子以為李尋歡是假裝中毒，因此用青魔手、魚腸劍欲與李尋歡交換金絲甲，甚至想以無瑕的胴體誘惑，但李尋歡均不為所動。



忠僕救主

只是李尋歡中毒並非假，不久後走入一人，原來是被孫達夫婦囚禁的“黑心妙郎君”花蜂。花蜂知李尋歡中毒之後必死無疑，說了些往事後便離去。既然必死，李尋歡便瀟灑地將毒酒全部喝光。起身走出酒店，從一旁的籬笆過去，用游標搜尋，可以發現指到某顆樹時出現放大鏡的圖示，李尋歡便坐在樹下等死。不久鐵傳甲尋來，忠僕當然不願小李探花死在這莫名之地，因此背負李尋歡，欲找花蜂索討解藥。





離開酒館的地圖後，往左邊走去，突然一聲慘叫聲從左前方傳來，走近一看，原來花蜂被人殺了。搜尋屍體後未見解藥，仔細調查花蜂身上的傷口，發現共七處之多，兩人認為應該是“千手羅剎”下的手；這時在李尋歡與花蜂屍體間又發現一片染血的葉子，調查此葉後便會發現藏在樹上的千手羅剎屍體，不過這具屍體也沒解藥。繼續調查屍體，會發現一支華麗的短矛，由千手羅剎的死狀，判斷兇手應該是施耀先與出手闊綽的潘小安。

從休息處往東北方走上斜坡，路邊會看到車輪的痕跡，沿著痕跡走，卻發現車痕突然中斷；東北方有一條小路，繼續走下去便可發現馬車，不過沒有一個活人，仔細調查每具屍體，都沒有解藥。仔細調查掛在樹上的施耀先屍體之頭部和喉部，仍然找不到解藥；由創口判斷出衆人是被阿飛所殺，但阿飛不肯佔別人任何一點便宜，因此絕不會拿死人身上的東西，可見一開始就沒有解藥。死期既近，李尋歡也不想再找，只想多喝點酒。於是鐵傳甲便拉起馬車，載李尋歡往附近的小鎮。



妙手回春

來到牛家莊的酒舖，兩人便喝了起來。不多久，“妙郎中”梅二先生進來酒店，卻出現“黃河七蛟”，想強押梅二先生前去治病，不過沒兩下就被嚇跑。起身與鐵傳甲交談，再調查梅二先生，然後與酒店中的人聊天，梅二先生就會走過來。梅二先生已看出李尋歡身中“寒肌散”，天下只有梅二先生會治，於是鐵傳甲便立刻雇車，三人同往梅家莊；原來“寒肌散”的解藥在梅大先生手上，因此一定要回梅家莊解毒。



到梅家莊後，鐵傳甲揹著李尋歡往前方走，穿過雪地後，到了梅家莊門口。梅大先生雖是怪人，但被小李探花的氣度所感，所以便拿出解藥，解了李尋歡的毒。過了幾天，李尋歡與鐵傳家、梅二先生閒聊之時，突然闖來一隊人馬，硬要梅二先生外出治病，梅二先生以屋內仍有病人為由拒絕，沒想到衝進來一個小孩，欲殺李尋歡以迫梅二先生治病。





李尋歡見這小孩過於頑劣，便出手教訓。這小孩名叫龍小雲，弱點在左手，不過因為人小，所以靠近一點才容易打到。打完之後，李尋歡便廢了龍小雲的武功，沒想到龍小雲竟然就是李尋歡義兄龍嘯雲的兒子，於是便決定前往龍嘯雲在保定城的興雲莊，也就是李尋歡的故居，向義兄道歉。

重遇故人





離開梅花草堂，在大地圖上選擇保定城，從保定城外大街來到興雲莊，沒想到一個人擋在門口，不讓李尋歡進入，並嚷著好想喝酒。在西側街上有一個"醉酒仙"，會提到"三不飲"的喝酒大忌，說是喝下白乾加上二鍋頭外加女兒紅，會讓人神志喪失。在街上找唐扁、孫駝子，兩個人都有賣酒，而之前的無名小鎮街尾也有人賣酒。找齊酒後回興雲莊，讓門口的林麻子喝下，他就會讓你進門。進興雲莊後，直接與龍小雲對話，便會與兩個興雲莊莊衆對打。這兩人的弱點都在左腳，輕易便可打發。

戰鬥過後，龍嘯雲出來一把抱住李尋歡，假仁假義地把事情揭過，衆人方才退下。與龍嘯雲和莊內衆人聊聊天，再與龍嘯雲對話，選擇自己到處轉轉，林詩音就會出現。林詩音一見兒子受傷，便責怪李尋歡，李尋歡也不辯解，愁苦暗自承受。

數天後與衆人宴飲，但大家要等"鐵面無私"趙老爺子來才肯開動。閒聊間龍嘯雲提到天下第一美人向梅花盜宣戰，只要誰殺了梅花盜，她便下嫁於他，因此梅花盜一定會找林仙兒下手。聽得此訊，李尋歡便藉故離席，尋訪林仙兒而去。



大廳上北方有一通道，可至興雲莊尾端的"冷香小築"。剛進林子便聽到女子的呼聲，走到橋邊便會發現一個怪人，李尋歡懷疑他就是梅花盜，立刻衝上前動手。此人乃是青魔手伊哭的徒弟丘獨，弱點在頭部。打倒他後，走過橋時又一人衝出並動手，此人名叫游龍生，弱點在右手。打倒他後，龍嘯雲會出現為兩人介紹；此時"鐵面無私"趙正義趕來，對李尋歡殺了丘獨頗為不滿，隨後與游龍生一齊離去。

得失相隨



與龍嘯雲交談後繼續往冷香小築前進，進入房內後，龍嘯雲因僮僕來報，先行離去。接下來在床鋪上調查兩次，李尋歡便會沉浸在過往歲月中；不久，林仙兒便會進來，原來她就是酒館中以青魔手殺死孫逵的青衣女子！林仙兒告知愛慕之意，不過窗邊有人偷聽，原來是游龍生去而復返。游龍生告知前面有發生事情，於是林仙兒與李尋歡約定明日再見。





穿過橋至梅林入口，便可聽到打鬥聲，趕至興雲莊莊尾，原來秦孝儀之子傷重不治，便要殺梅二，但鐵傳甲出手阻擋。打發衆人走後，李尋歡向龍嘯雲道歉，再前往聽竹軒下榻。鐵傳甲因形跡洩漏便要離去，李尋歡只得送他一程。

陪著鐵傳甲到莊外後再回來，游龍生又來警告李尋歡，不要和他搶林仙兒，但李尋歡不願，兩人又再次對陣。

游龍生弱點仍是右手，將他放倒後，來了兩個丫環，原來是林詩音派來的。往左首小樓過去，林詩音口斗龍小雲拜李尋歡為師，並要李尋歡另找林仙兒。李尋歡卻不答應，便往冷香小築赴林仙兒之約。



中計被擒

在橋上會看到有一黑衣人掠過，檢視小築門口的足印，接著進入小築，調查桌上的五口梅花杯。再往門口走去，突然一堆暗器從屋外射入。玩家此時須躲避左右射來的暗器，只要能撐過一分鐘便算過關。





躲完後走出屋外，一群人誣指李尋歡便是梅花盜，而趙正義等人趁龍嘯雲走近說場面話之時，一齊發難！進入戰鬥後，與五個興雲莊的食客戰鬥，五人的弱點都在左腳。

戰鬥完後，李尋歡寡不敵衆被擒，坐倒在大廳地上，突然林仙兒與阿飛趕來，打退公孫摩雲，放下一具死屍，說這才是梅花盜；但田七仍指李尋歡就是梅花盜，阿飛知道說什麼都沒用，便強行帶走李尋歡；但寡不敵衆，阿飛只有離開。



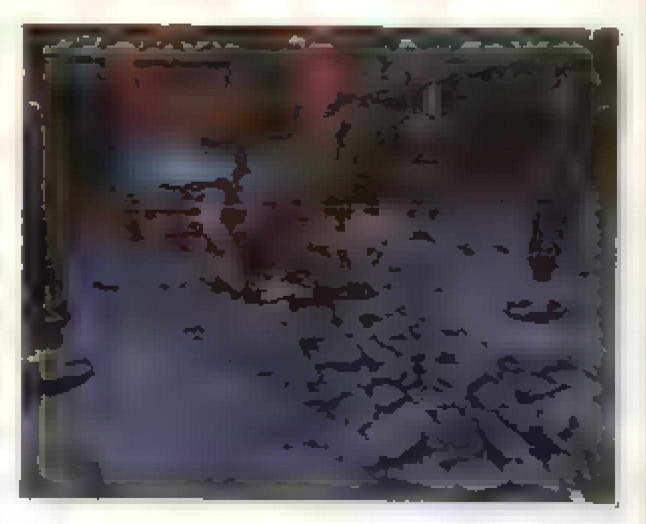


被關在柴房裡面後，四處走走，李尋歡會開始思考阿飛的事。接下來龍小雲會走進來，拿酒杯欲強行灌李尋歡毒酒，還好林詩音馬上跟著進來。龍小雲離開後，林詩音欲放走李尋歡，但龍嘯雲、田七等人分別出現阻止，原來都是龍小雲找來的。晚上，龍嘯雲將李尋歡移到聽竹軒中，並餵他喝酒，這時林詩音會進來罵龍嘯雲，接著轉身離去。兩人再聊幾句後，有人口斗喚龍嘯雲，龍嘯雲便起身離去，接著鐵笛先生摸進屋內，欲殺李尋歡。

鐵笛先生弱點在身體，小心他的笛子會放暗器。戰鬥過後，林詩音會進來救李尋歡，並用計打昏鐵笛先生，接著告知龍嘯雲與衆人串謀害他，要李尋歡趕快逃跑，但李尋歡不願。

少林遇阻

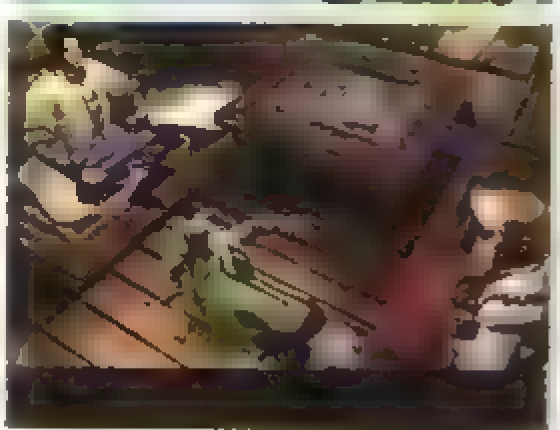
過了一夜，田七和心眉大師便押李尋歡上少林。車中與田七和僧人聊一下，青魔手伊哭便會出來索討李尋歡。心眉大師當然不肯，田七偷偷解開李尋歡一隻手臂，要他打退伊哭。伊哭的青魔手果然霸道，只要被摸到就一擊斃命。不過只要躲得遠遠的，攻擊他的弱點右腳，便可輕易打敗他。





晚上在客棧投宿後，李尋歡腳上的穴道被解開，往後可ㄥ任意行走。往飯堂走去，在心眉和田七那一桌坐下，便會發現食物有毒，四名少林僧人立刻便毒發而死；四處察看，在廚房地上找到一個油瓶，由道具欄拿出油瓶，點選鍋子，將油倒入鍋中，原來油中有條劇毒蜈蚣。大伙認為應是苗疆「極樂峒」五毒童子來找李尋歡尋仇的。





隔天，心眉和田七不敢吃飯，車伕便自行吃飯去，不久帶了幾個饅饅回來。田七向他要饅饅吃，但李尋歡又說有毒，分給野狗吃，果然有毒。接著到了一處小鎮，田七買了油煎餅與小孩交換麵餑餑，與心眉分食，沒想到還是有毒；心眉中毒較淺，並沒有馬上死，解開李尋歡身上穴道，要他逃跑。李尋歡不願棄之不顧，在馬車前點一下滑鼠，便會扶心眉到車外坐下，接著便與五毒童子一戰。五毒童子會丟暗器攻擊，地上還會鑽出蟲來。他的弱點在左手，小心應付倒也不難。

[illegible]





打完後趕往少林寺求救兵。走到少林寺中央圓環通報上去，沒想到心眉竟死了，心眉的師弟心鑑與百曉生便認為是李尋歡下毒殺害，接著少林眾僧人也圍了過來。此時千萬不要跟任何人說話，退後進入唯一可進入的房中，原來心樹大師正對李尋歡使眼神，要李尋歡挾他做人質。

不久心鑑要李尋歡看看房外，走到窗邊，發現阿飛已經被和尚抓住。和心樹說完話，走到門邊被心樹叫住，告知少林寺失經之事。調查櫃子裡的三個磁瓶，將密室打開，得到心眉的讀經劄記，再拿給心樹看；接著調查心眉屍體，與心樹說話，推敲出殺害心眉的兇手可能是心鑑。李尋歡決定設計引其露出馬腳，前往心鑑所住禪房外埋伏。穿過中央圓環，走到最南邊最高處，便是心鑑禪房。不久心鑑果然中計，並引出幕後指使者為百曉生。李尋歡上前與百曉生戰鬥，他的弱點在右手。



戰後走出禪房，在圓環看到阿飛殺死心鑑。至此證明李尋歡並非梅花盜。李尋歡推斷梅花盜可能是林仙兒，接著回興雲莊，讓阿飛一個人去解決林仙兒的事。往西大街最後端的孫駝子客店去，李尋歡決定住下來，守護林詩音。

[illegible]

一年很快就過去了。走出房見兩名黃衫人向孫駝子問話，兩人離開後，向孫駝子問了問日子，再叫了酒菜，調查左邊最內側的桌子，便會開始喝酒。晚上忽然進來一堆人。李尋歡出門找孫駝子要酒，突然走進一名黃衫人，將大部份不夠格的江湖人士都弄了出去，原來這些人都是為了一封信而來，信中提到興雲莊內有重寶。

數番打鬥之後，眾人都散去。與留下的說書祖孫聊聊，前往興雲莊調查，西邊第一間房內會遇見林麻子，和林麻子說話，忽然有人敲大門，林麻子便出去應門。回到中庭花園處再與林麻子交談，問一問那些訪客的特徵，得知是金錢幫諸葛剛等人；隨後至大廳偷聽，眾人要龍小雲帶路參觀莊園。

李尋歡先一步至冷香小築，眾人至冷香小築後，又隨著龍小雲離開。李尋歡不願眾人打擾林詩音，便往左首小樓埋伏；眾人果然過來，金錢幫眾還想強行上樓搶寶物，這時西門柔出面阻止，與諸葛剛纏鬥起來。一旁唐獨欲出手圍攻西門柔，李尋歡便出手與唐獨相鬥。此戰非常困難，三個金錢幫幫眾最好先解決，弱點都是在右手。唐獨的弱點在左腳，燕雙飛在頭部，想辦法用飛擊去個個擊破。此戰打完後，郭嵩陽會出面，仗著兵器譜排名第四的實力，打發眾人離開，並要求與李尋歡決鬥，相約楓樹林一決雌雄。





沿著孫駝子店西邊小路走去便是楓樹林，找到郭嵩陽後，李尋歡卻承認自己敗了；郭嵩陽知他心事，承諾保護林詩音母子，李尋歡只好與其決戰。郭嵩陽弱點在右腳，戰後那說書的孫小紅出現，要求比酒，於是李尋歡帶他到孫駝子的店中。這場比酒真是 面倒，玩家一直答不出問題，只好一直點酒杯，不過也得知許多重要訊息。最後終於趴倒。



接著藍蠍子趕來欲殺李尋歡為伊哭報仇。李尋歡原是裝醉，便與藍蠍子戰鬥。小心她的長兵器，攻擊右手弱點，戰後李尋歡讓斷臂的她離去。孫小紅要李尋歡跟她去城外的長亭見爺爺孫白髮，也就是那說書的老人。來到城外長亭，遠遠望見孫白髮與上官金虹藉點煙決鬥。上官金虹離開後，與孫白髮聊天，聊到阿飛的近況。李尋歡決定前去看看阿飛。

說書祖孫

離開長亭在大地圖上選擇“山村”，在此地酒舖休息喝酒。不久看到上官飛，走出酒館跟著上官飛的轎子，朝山村的另外一條出口出去，便是“山谷楓林”，楓林的西北處有一小樓，林仙兒與上官飛從後轎下來並一同上樓。

等到上官飛獨自下樓後，李尋歡決定上樓一探。以一緩兩促的方法敲門，門會開一條縫，便可伸手推開門。開門後只見一對祖孫，李尋歡只好離去。



回到山村，從村大街向南走到底就是阿飛的小屋，在木屋前見到一個背影像是阿飛的人走向木屋，跟著進入屋子，原來真是阿飛。此時林仙兒也進來房內，要阿飛帶李尋歡出去走走。出門就可以看見阿飛的背影，與阿飛對話，原來阿飛為了林仙兒，已放下劍了。再回木屋找阿飛，阿飛說出自己每晚都睡得很熟，接著到廚房去吃飯。李尋歡不吃筍，所以將筍湯給了阿飛。

晚上李尋歡睡不著，想與阿飛聊聊，竟在廚房的地上找到昏睡的阿飛。用小刀將廚房灶上一罐打不開的罐子打開，才發現是迷藥！接著去敲林仙兒房門，闖進門內，發現屋裡沒人。

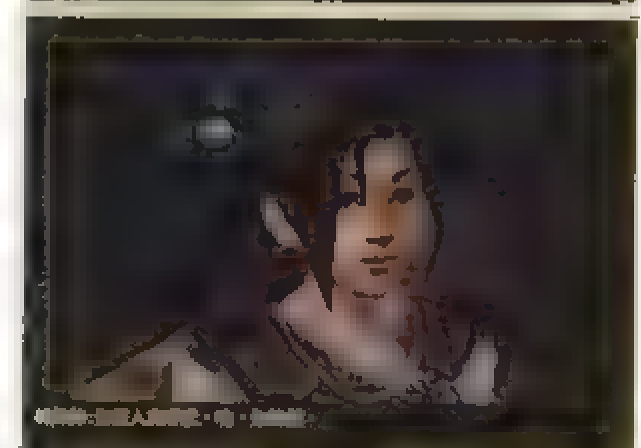


到之前的小樓閣去，突見郭嵩陽走出！郭嵩陽叫李尋歡去山村說話。回到山村，郭嵩陽願意幫他讓阿飛離開林仙兒，於是一齊往阿飛住處。進入廚房，發現所有東西都依舊沒變，但人已離開。郭嵩陽建議去林仙兒屋子搜尋，在床板上發現機關，用梳妝台上的繡花針打開機關，穿過秘道，前往小樓閣。

紅衣少女

出來後見到紅衣少女，拿了封信給李尋歡，內容居然是上官金虹的挑戰書，接下來郭嵩陽會邀李尋歡在“山谷飛泉”比試練劍，每比一次，就算過了一天。六天後的晚上，紅衣少女說出自己叫林鈴鈴，並且告知林仙兒的陰謀。隔天醒來向門外走去，卻被鈴鈴喚住，進房更衣話別，郭嵩陽突然進來，點了他的七處大穴，要代李尋歡赴約。





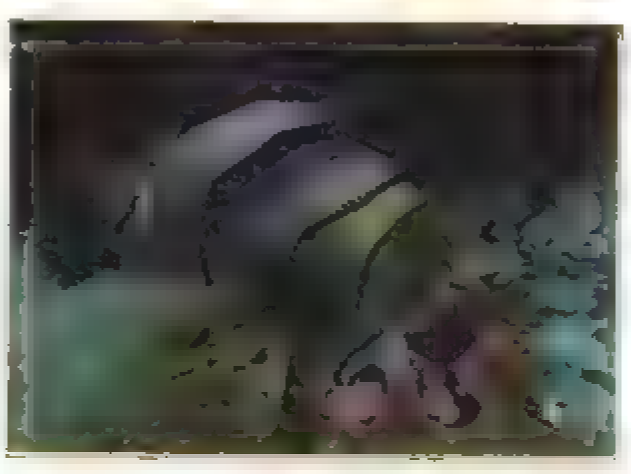
之後聽到兩個女子的聲音，兩人發現了李尋歡，其中的胖女人至尊寶想要侵害他，但藍蠍子偷襲至尊寶，救了李尋歡，不過藍蠍子仍要取李尋歡右臂，李尋歡便伸出右臂甘心送她臂，使得藍蠍子感動離去。接著趕往決鬥地點。



到山谷飛泉時，發現郭嵩陽已死並掛在飛泉之上，從最後一個平台尾端上去解下屍體，調查腹部之後與鈴鈴交談，判斷出手的人是荊無命。將屍體帶回阿飛木屋，找柄鋤頭將郭嵩陽葬了，接著回小樓閣吃飯。經過山谷時，便聞到一陣香味，到小樓閣後，屋內傳出男女混雜的笑鬧聲，走進屋內，發現十多個胖女人擠在裡面，大歡喜女菩薩裡面已殺了藍蠍子，還要李尋歡侍在身邊，仔細一看，連游龍生都是她的禁臠。一言不合，女菩薩便發動肥女陣要留下李尋歡。這些肥女的弱點都在頭部，小心點不要被圍毆。

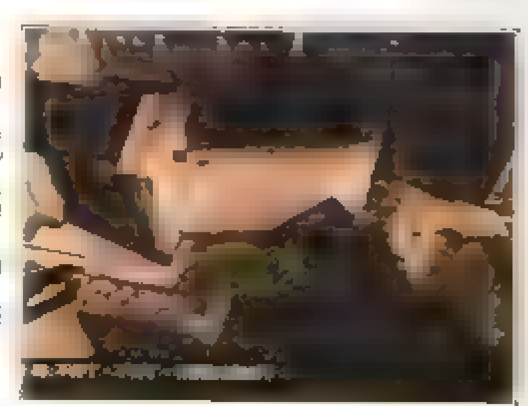


打完後小樓便塌了，大歡喜女菩薩會親自出手。弱點還是在頭部，不過她皮厚肉多，要花一點時間。打完後游龍生從她背後偷襲，終於殺了這肥妖怪，但也被她壓死。



再度中計

葬完諸人之後，帶著鈴鈴一同到附近的番平鎮，會發現一個像“鐵傳甲”的乞丐。另外一群人也跟著乞丐，不過最後才發現不是真的鐵傳甲。李尋歡認為他應該見過鐵傳甲，於是跟著乞丐而去。先往直走，再跟乞丐往右轉，再進入右邊的房子便可看到乞丐；這時乞丐會逃走，繼續追出，往東走再往北走，從北邊的路一直走，便會到一處棚架處，追上去就可以抓到乞丐；沒想到這個乞丐胡不歸是個武功高強之人，反手便打倒李尋歡。



眾人將李尋歡押到大房內，才知原來這是龍嘯雲抓李尋歡的奸計，龍嘯雲隨後將李尋歡關在地室中。十多天後，在地室中轉兩三分鐘，龍嘯雲



帶了荊無命欲與李尋歡一鬥，沒想到阿飛衝了進來，荊無命砍向阿飛手臂，但李尋歡飛刀亦已出手。此戰一定要打荊無命的左手才行。戰後荊無命不願受李尋歡只傷他肩膀的恩惠，伸手一拍廢了手臂。與阿飛交談，得知是林仙兒要阿飛來的，李尋歡決定前往一見林仙兒。

[illegible]

兩人前往鈴鈴所在的餃子館，進店後看到鈴鈴與白衣人同坐，白衣人就是銀戟溫侯呂鳳先，見到李尋歡便要分個高下，相約墳場決鬥。過一個吊橋便可找到墳場。進入墳場後，阿飛卻堅持與呂鳳先決鬥，並以一招險勝。李尋歡與阿飛便到酒館慶祝，之後在客棧下榻。



阿飛睡著後，走到外面鎮大街上，與鈴鈴說話，鈴鈴引路至呂鳳先處，原來早先是李尋歡求呂鳳先輸給阿飛的。李尋歡又想求一事，呂鳳先卻要求比劃之後再說。走回墳場，與呂鳳先決鬥。呂鳳先弱點在左手，打完後向他提出殺死林仙兒的要求，呂鳳先終於也答應了。離開此處，再回到阿飛睡的房間。

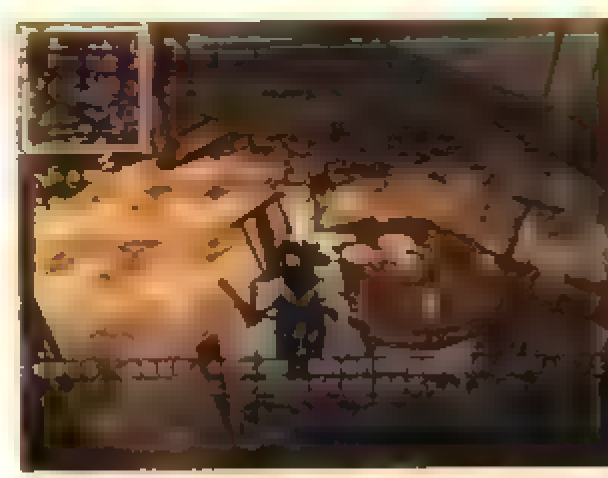


第二天睡醒後到阿飛床旁調查，發現阿飛不見了，接著到餐廳，見到阿飛在吃東西。李尋歡正往前走時，看到荊無命跟著孫白髮和孫小紅，上官飛則追在其後。阿飛也跟了過去，隨著眾人來到墳場，藏起身後見荊無命殺了上官飛。原來荊無命的右手比左手還快。



上前與阿飛交談，一同離開此地。在大地圖上選擇枯林，前往阿飛與林仙兒的新居，一入內室，只見全身是血的鈴鈴，呂鳳先還是被林仙兒所惑而殺了鈴鈴。阿飛知道李尋歡主導此事，憤而衝出門去；跟在後面追去，門外地上有一些線索，出門後左轉直走到林尾，但線索到此為止，只好到附近的丹陽城尋找。

上官金虹



進城後先去如雲客棧，向所有客人問一遍阿飛的事，最後面兩名女客會提到一場盛會，然後再問所有客人關於盛會的事，從門邊和尚處得知需請帖才得參加；再問眾人請帖之事，在中間紫皮大漢處得知入金錢幫的規矩。拿出道具欄中的銅錢，到客棧空桌處點選，就會有人帶路。出客棧右轉，跟著金錢幫眾，但卻被一群人圍住，不得已只好開打了。這些幫眾的弱點都在右手，打完後便可在地上得到請帖。



回客棧時看到阿飛的身影，便亮請帖進入客棧的宴會廳，這時會看到阿飛跌坐在地，龍小雲則斷腕與父親離去。上官金虹叫住李尋歡，兩人一觸即發，幸得孫白髮和孫小紅以言語解圍。突然四個人抬著上官飛的棺材進來，上官金虹深受打擊，於是又邀李尋歡決鬥，不過李尋歡不願在上官金虹情緒激動時出手，因此拒絕。上官金虹便抱著上官飛離開。





離開客棧，往酒棚子過去，見到落魄擄酒的呂鳳先，在另一間酒棚追上他。沒想到林仙兒突然從後面出現，嚇得呂鳳先拔腿就跑。林仙兒以阿飛下落要脅，接著孫小紅亦出現，與林仙兒鬥嘴。孫小紅鬥不過，拉了李尋歡便去找阿飛；城門口與孫小紅對話，前往枯林老家。

到門口時，林仙兒要求和阿飛講兩句話就走。進門後與孫白髮對話，再與林仙兒對話，林仙兒便假作要走。沒想到阿飛起身拉住林仙兒，其他人只好默默離開。



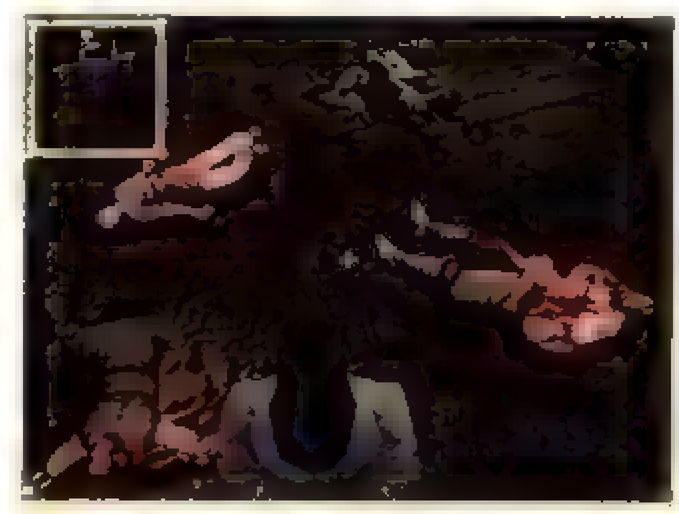
憐花寶鑑

眾人先回孫駝子的店休息，隔天早上與房門外的孫駝子對話，兩祖孫已出門去了。出客棧向左轉到底，見到孫小紅，得知上官金虹留了封信在客店內孫小紅的房間。打開信來看，原來是上官金虹的挑戰書。孫白髮建議李尋歡前往決戰之處觀察地形。



來到決戰之處長亭，分別往左邊和右邊走到底，再回亭子，跳上涼亭頂，中間的圓柱會發現一只鐵匣，跳下來交給孫小紅，再往孫白髮走去，孫小紅就會問李尋歡匣中頭髮是誰的？難道是林詩音的？李尋歡便欲回興雲莊一探。出發前，孫白髮告知“憐花寶鑑”在林詩音手上。

與孫小紅來到孫駝子的店，撞開門後看調查師子，看出食指對著一扇窗，走到窗邊，看到巷尾有扇門，穿門走入地下，看到中原八義和鐵傳甲與大批金錢幫眾相戰。李尋歡制止雙方死鬥，但鐵傳甲已奄奄一息；待鐵傳甲死後，中原八義活著的人說完與鐵傳甲的恩怨，另一人告知林詩音無事，仍在興雲莊內。





最後決戰

回到客棧，與孫小紅說話，決定不去興雲莊了。孫小紅說要雇車，叫李尋歡買酒去。往外走就可看到一人在賣雜貨，買些酒到城門與孫小紅會合。孫小紅故意以破舊馬車拖延，原來她暗中要爺爺替李尋歡赴約。李尋歡解釋孫白髮不敵目前的上官金虹，孫小紅聽了背脊發冷，兩人急速趕往長亭。到長亭一看，上官金虹果真勝出

李尋歡準備出手時，荊無命與林仙兒出現，李尋歡與上官金虹說了幾句後，仍準備決鬥，但荊無命突然將林仙兒丟給上官金虹，上官金虹不屑殺，便推給李尋歡，李尋歡也不屑，因此無人下手。上官金虹便要李尋歡到金錢幫總部決鬥。



從大地圖就可到金錢幫，走入幫主室，與上官金虹聊了起來。長亭那，林詩音告訴孫小紅，她決定拿憐花寶鑑去救李尋歡，不過被龍嘯雲搶走，決定痛改前非，去救李尋歡出來。回到金錢幫，李尋歡終於與上官金虹決戰。上官金虹速度相當快，盡量與他保持距離，攻擊他頭部的弱點。



打倒後，遊戲也進入尾聲。推開鐵門，見到門外孫小紅與阿飛，三人哭成一團。此時阿飛以回復往日功力，與荊無命對戰而勝。阿飛讓他離開，並且激勵他再次振作

孫小紅告訴李尋歡，林詩音在長亭等他，與孫小紅同往長亭，但林詩音卻未出現

阿飛決定要去海外闖闖。李尋歡和孫小紅手牽著手，看著阿飛的背影，慢慢消失



秘密主角：阿飛快速攻略劇情

因為第二男主角－阿飛的劇情，得在李尋歡線全破之後才可以玩到，而且大多數的劇情都是與李尋歡重複，所以筆者在這裡並不多做贅述，只將劇情快速帶過，相信已經打過一遍李尋歡劇情的讀者，一定知道筆者在說些什麼，只需再對照之前的劇情即可貫通。以下便是快速攻略。

阿飛在雪地上孤獨地行走時，碰到李尋歡。隨後穿過雪地到了客店，在飯舖外看見黑蛇白蛇進入飯舖，阿飛便跟著進去，與白蛇作戰並殺了他。與李尋歡喝酒後碰到雪人，拿出長劍將雪人打散；與一堆人照面後，李尋歡要阿飛先走。



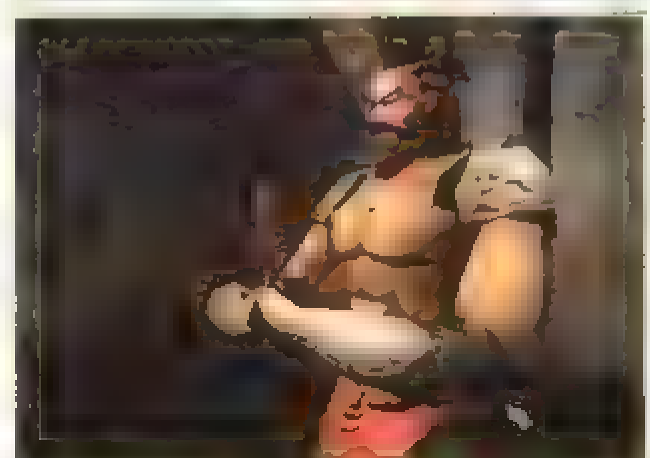


走到酒店門口後與查總標頭戰鬥，然後在酒店大廳與極樂四童子徒與虞二拐子交戰，再到廚房與洪漢民戰鬥，將其嚇昏，拿出劍將洪漢民捆在椅子上，然後到大廳恐嚇老闆。

中原八義

出門後往北走，出樹林後再走一點會看見花蜂、千手羅剎、番小安與施耀先等人的戰鬥，跟著番小安與施耀先到古墓旁，打倒殺死番小安的施耀先，拿走施耀先身上的信。由東邊走到牛家莊，在酒館裡會被中原八義中的邊告拉去聽故事，說著便跟趙正義打了起來，打完後又與力劈華山對陣。





隨後與鐵傳甲說話，得知李尋歡在興雲莊，到興雲莊冷香小築入口，看見林仙兒被假梅花盜抓走，追上去打了起來，打完後聽到別人說抓到李尋歡，於是趕到大廳，又與公孫摩雲等人起衝突，接著阿飛便被少林僧趕走。出興雲莊後遇到林仙兒，要林仙兒到保定城旁的沈家祠堂等找他。林仙兒到祠堂後會告訴阿飛關於李尋歡的情報，阿飛便要去救李尋歡。在孫駝子東邊的街尾找到林麻子，以劍威脅他帶去找李尋歡。

進入興雲莊往右轉到底進入柴房，卻遭到游龍生、田七冀羽與趙正義的埋伏，接著碰上少林僧眾，之後又是心眉與護法僧。連番惡鬥，阿飛終被心眉所傷，從梅花林逃走。過橋後又跟鐵笛先生打起來，打完後身受重傷，被林仙兒所救。聽林仙兒的話，從保定城門口出去前往到獨立客棧，在客棧中會遇到伊哭來挑釁，出去與他打架。回客棧二樓找到林仙兒，隨後下樓吃飯時，聽孫白髮說李尋歡被困在少林，林仙兒說要假裝梅花盜去犯案。





先去殺張勝奇，就在孫駝子店的正東方，殺完後到孫駝子店找林仙兒，她又安排申老三讓阿飛殺，沒想到反被白蝶生等人擄到少林。在圓環南邊與心鑑對戰，然後回興雲莊冷香小築，與林仙兒離開興雲莊，共築愛巢。

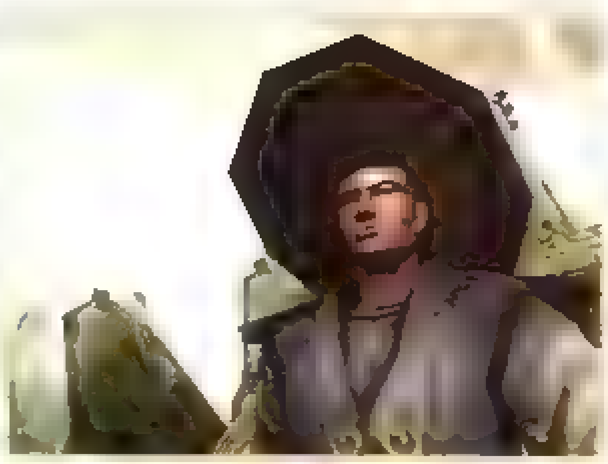
再見飛刀

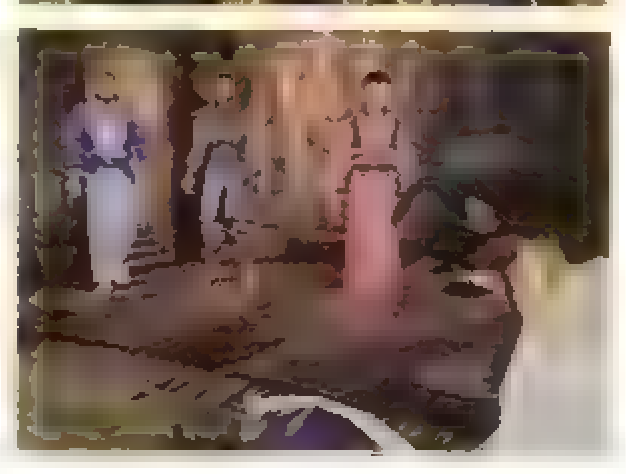
直到有一天李尋歡前來拜訪，出去與李尋歡講話，到飯廳吃飯，接著便一睡不醒。半夜林仙兒就強拉阿飛到枯林建新家。過了許久，某天林仙兒又拿劍給阿飛，叫阿飛去救李尋歡。



在恩平鎮大街上遇到荊無命，與金錢幫眾對戰，接著荊無命便從墳場尾端離開。

隨著線索追到丹陽城，在大街上發現一輛馬車卸貨，與荊無命所乘相似；在門外茶棚找到馬夫，得知荊無命又回恩平鎮。回恩平鎮後，在交錯巷子尾端找到荊無命與龍嘯雲父子，與荊無命對戰，被其打敗。隨後阿飛潛入宅院，在西北方的房間找到一處地窖入口，進入後便會發生李尋歡打傷荊無命事件。





和李尋歡相約到餃子館喝酒，遇到呂鳳先，至墳場與呂鳳先決鬥，但打敗呂鳳先卻沒有勝利感。與李尋歡宴後入眠，醒後再到門外喝酒，看到荊無命等人，便追到墳場並看到他殺死上官飛。隨後與李尋歡約在枯林見面，發生了呂鳳先將林仙兒擄走事件，這時出門左轉到底，就會看到上官金虹帶走林仙兒，並要阿飛隨其至金錢幫分堂。





分堂在枯林底廣場處，進入上官金虹房內，上官金虹把荊無命的劍給阿飛。入夜後與林仙兒同寢，睡到一半時發現林仙兒不在，到上官金虹房內，才知道林仙兒與上官金虹有親密關係。進入屋內，林仙兒當場翻臉，到中央練武場後，上官金虹說不要理那女人，要他跟著到偏房內。跟去後上官金虹會給阿飛一堆酒跟女人。





真相大白

之後有幫眾來，要阿飛去丹陽高貴廳殺　藍衣人，於是阿飛便出發。原來藍衣人就是龍嘯雲，於是便發生了李尋歡與上官金虹約決鬥事件。結束後阿飛又回到偏房瞎搞，被孫白髮帶到枯林小屋內；之後林仙兒出現，與林仙兒對話後，會出現一堆與林仙兒有肉體關係的男人嘲笑阿飛，這時荊無命把林仙兒帶走，阿飛則在房內亂繞，可以看見李尋歡在長亭處發生的情節。

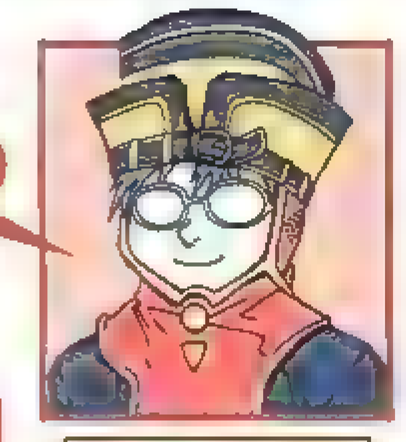


林仙兒回到小屋後，又向阿飛哭訴，阿飛決定脫離林仙兒，便走出小屋。在枯林出口碰見孫小紅，得知李尋歡與上官金虹決鬥。在保定城興雲莊外遇到一群金錢幫眾，再到丹陽城高貴廳，找到訊息後趕往金錢幫總部。在屋前等待李尋歡，李尋歡出來後表示上官金虹已死，阿飛進入廟內看見荊無命，兩人展開決鬥。最後，到長亭與孫小紅及李尋歡兩人會合









維護星際和平的絕地武士再現

絕地武士Ⅱ 任務流程解析

任務1-1 Kejim Post

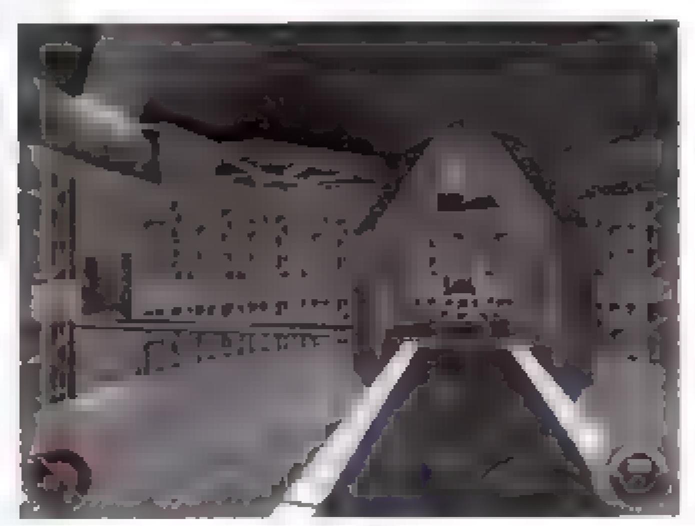


任務目標：調查廢棄了的帝國前哨站 Imperial Outpost
消滅區域裡面敵軍殘餘力量

策略重點：
1 進入基地大樓內部
2 啟動大砲把大門炸開
3 關閉發電機護送Jan到控制系統
4 取得三組密碼打開密道至下一關卡

◆主要敵人：Storm Troopers、Imperial Officers
◆秘密區域：2

玩法流程： 遊戲開始時，玩家將會與女伴於停機坪開始冒險的旅程。沿著小路向右轉，走過石梯後到大樓下，走到末端右方有一門可進入大樓。進入大樓左方有一扇門，消滅裡面的敵人可得到一支鎖匙；接著搭乘右方的升降機至上層，到達二樓時為發現左方有一陽台，右方則有一台升降機，利用升降機到三樓控制室以啟動下方的炮台。接著回到地面操控炮台，回轉180度把一扇門炸開，便可進入至內部的一台大型升降機向下降。

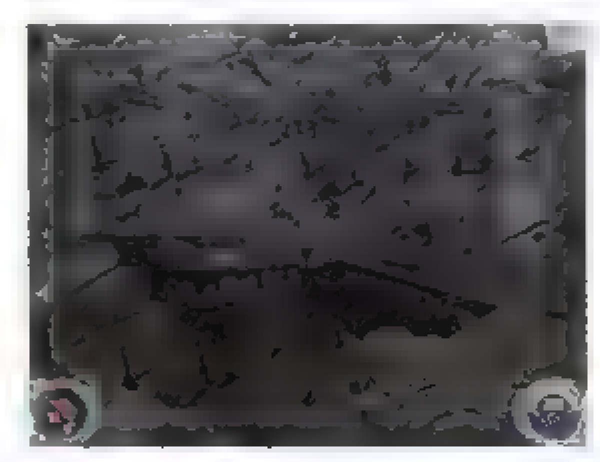


利用大型升降機抵達下層時，先啟動大門的開關，此時只看到一名敵軍在前方；不過當玩家一進入室內，右方的門便會打開，並衝出一大堆的敵人！解決敵人後再讓女伴進入左方的控制室。先到剛剛有很多敵人的房間內，把其中某個放在氣窗上的咖啡色箱子打破，跳下去再上樓梯；在走廊前端右方有一台紅色機器，啟動它後再沿路向前走至末端，轉彎後到達一個小房間並搭乘升降機向上，到一個暗暗的閣樓後，把地上的氣窗打破並跳下去可到控制室內部。消滅裡面的敵人可得到一支鎖匙，再啟動玻璃牆下方的三個紅色開關，此時女伴便會進來操作儀器。開門後左邊會生混戰。到走廊的盡頭會見到有兩條通道，打開門後向右轉(一開門就要準備和敵人作戰)。

進去查看裡面的大房間，先找出"夜視鏡"，然後再乘右邊的大型昇降機下去。下面是一個漆黑的房間，夜視鏡正好派上用場。房間右邊末端是一條通氣管。穿過通氣管後會見到一個控制台，用它打開綠、藍、紅3個區域開關(控制台左邊有一個大型的圖案，要記下它)。離開時啟動開關以關閉力場(力場可以反射雷射)。離開後走到上面，向左轉到一座巨型的設備。先到綠色通道，進去後沿路走不久就會見到有一條通道爆炸並噴出火花，盡速跑過通道後，這裡就會炸毀(要動作快)。進去盡頭的房間並從房中的昇降機向上，上去後沿右邊的天橋頂回去，回到建築物後要找出另一個綠色的標記並記下它。

回程後到藍色通道，在藍區中要找一昇降機，往上到巨型設備上面後，關掉紅色區域上面的一個啟動開關，之後走到外面去按下另一個開關，巨型設備下方會通電。藍色通道左方有一條向下的走廊，下去後會見到一座巨型電腦，啟動之後要趕快走回去護送女伴來開啟。接著回到紅色區域中最大的一個房間(在中央)找個紅色開關，完成並回到巨型設備後，將三個控制器調至與剛才的圖案一樣，然後回到另一面按下三個啟動開關，背後就會出現一條橋。

當通過大橋後，此時慢慢向前行，不久見到左邊出現一個"瓦斯瓶"，將它引爆可以將大部份敵軍消滅，剩下來的敵人就比較容易解決了。走廊中有兩個房間，可以補充體力及彈藥。再從咖啡色衣服的敵軍身上取得key card把門打開，此房間中會有一個自動炮台及敵人向玩家攻擊，將二者全消滅後，往左邊發光通道走去便可過關。



任務1-2 Kejim Base

任務目標： 調查前哨隱蔽的區域。
消滅區域裡面敵軍殘餘勢力。
與Jan和Raven's Claw會合

策略重點： 1.通過所有的通道並且清除所有敵人及障礙

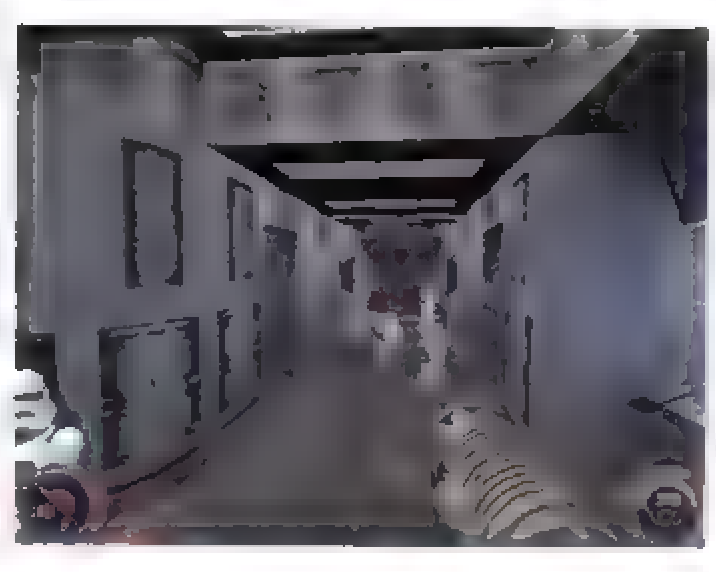
◆主要敵人：Storm Troopers、Imperial Officers
◆秘密區域 3

玩法流程： 穿過大門，盡頭的左邊是一個控制台，右邊是一個力場。走到控制台啓動開關後，走廊中段會有一塊鋼板升起，將後方的玻璃打破然後離去，左邊是個小型控制台，有兩個啓動開關。先將左邊的鈕按下，會見到前面的房間有一條機械手臂轉動，等它停止後按下右邊的開關，之後先將敵軍擊倒；注意牆壁上會噴出冷氣，算好冷氣噴出的週期，等冷氣噴完後立即跳下衝過下層的門。

通過門後會見到右方牆上的啓動開關，按下它會打開旁邊的一扇門，進去啓動開關將冷凍房中的冷氣關上，轉身後向右轉離開此房間。前面應會有咖啡色衣服的敵軍，消滅後從他身上取去key card。直行向右轉再次進入冷凍房中，踏在牆邊的突出物上，沿著牆行走到機械臂上再跳到上一層，到上面的一層沿著冷凍房外圍左邊的小徑行走後通過大門



沿著牆的外圍走到對面，見到室內有一個黃色會爆炸的箱子在開關旁，射擊引爆它後會破壞啓動開關，開關啓動有一小橋會出現。走到守衛室並按下控制台的啓動開關，下面一層會伸出另一小橋。守衛室中有一個昇降機到另一個房門，走過通道會見到一個啓動開關，按下後地形會發生變化(有石柱升起)，就可以拿取四周的物資，但注意內裡有不少防衛設施。回到外面到下層的小橋上，走進中央的柱子中，會見到地面上有一個洞，跳進去通過地道到另一個房間中。

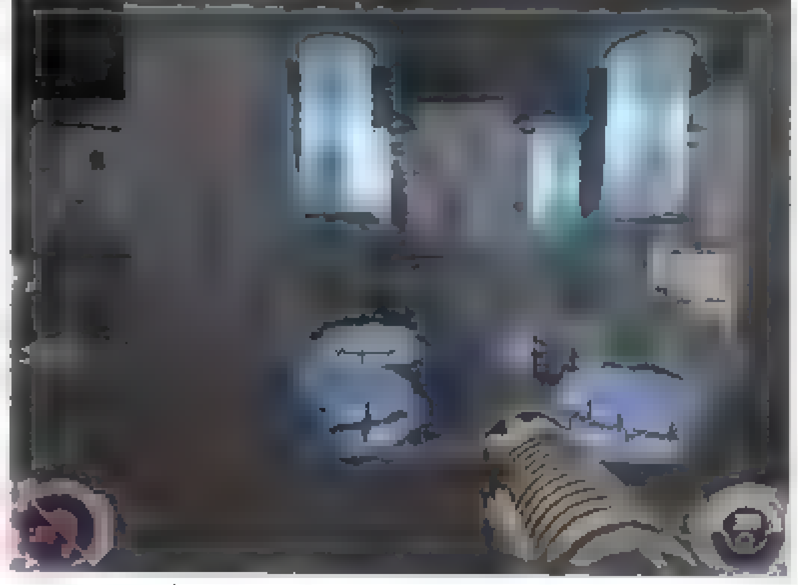


走出通道後先走到控制台按下啓動開關，然後走進綠色的門中。右方是一個牢獄(玩家可以選擇是否進去)，先直行再向右轉，用昇降機上一層，關上力場再走下去。主要路線是T型走廊的右邊，盡頭的右側有一名敵軍，消滅他拿取key card；到左邊開啓大門，左邊有一個控制台，利用它使前面房間發生爆炸。右方上面的通道也是會因石柱升起而改變地形的房間，下方的通道則是走到時石柱會升起而引起地形變化的房間。

回到剛才的房間中，控制台後有一扇門，穿過後會到一間有二支炮台的房間。射毀黃色箱子並鑽進通氣管，爬過去關掉防衛炮(穿過門左邊的房間，同樣可以到剛剛升起石柱的房間中，小房中的昇降機則是走到時石柱會升起而引起地形變化的房間)，完成後回到對面的房間。

穿過門會受到攻擊，穿過被打破的玻璃將炮台上的敵軍擊倒，再按下後面的開關，坐上炮台將敵軍消滅。穿過房門時會見到一大型儀器，到控制室按下兩個開關，儀器就會失控，立即蹲下避開雷射光。繞過大型儀器到控制室旁的一扇破門，穿過破門走下樓梯見到房間中有一大門及小門，因房間中充滿毒氣所以不能久留。擊倒敵軍拿key card後立即退回。

後方見到一玻璃門，用key card開啓，裡面是一個控制台，使用控制台可以控制小型機械車，到



對面房間的小門旁啓動開關，經小門進去向右轉，有另一條小路，再進去會到另一個房間，下方有一個小鍵，按下後小型機械車會回到剛剛的通道。出口不遠處有一個小缺口，進去啓動開關，毒氣房中會開啓一道暗門。取消操縱小型機械人，經過毒氣房會到達一個充滿結晶體的房間，再穿過另一道門，接近結晶石後完成這一關。





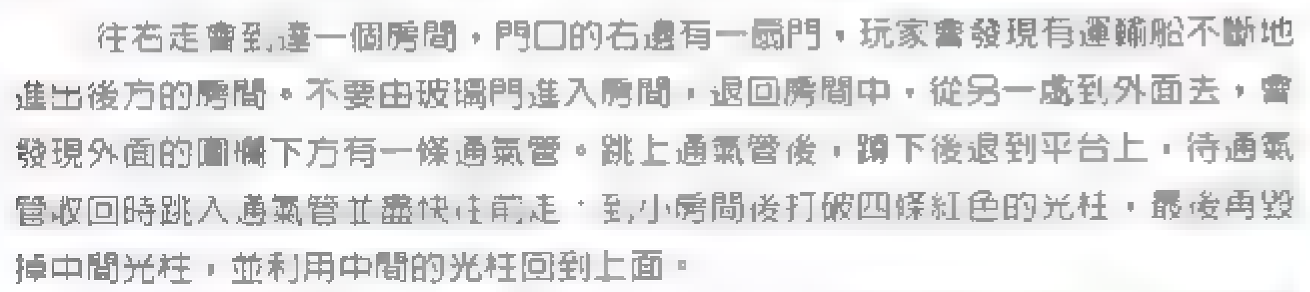
任務2-1 Artus Mine

任務目標： 滲入採礦設備區域。破壞採礦工作。

策略重點： 1 通過所有的區域並炸燬。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imperial Officers、Crabs
◆秘密區域 1

玩法流程： 到達了可以製造人工"原力"的結晶石礦場，沿路到礦場(不要被探射燈照射到)，先由右方的建築物後面繞路到圓柱建築物背面，關掉警報裝置；之後沿水管走到礦場上面，走進建築物內將敵人消滅，並奪取他身上的key card來開下面的門。進去從另一道門離開，乘昇降機往下去，走到盡頭向左轉進門，遇見昇降機就向上昇。走出昇降機後先向右轉，到達房間後走至盡頭，進入小門後先將上方的防衛炮台毀滅，再回到昇降機，到走廊的另一邊盡頭。



往右走會到達一個房間，門口的右邊有一扇門，玩家會發現有運輸船不斷地進出後方的房間。不要由玻璃門進入房間，退回房間中，從另一處到外面去，會發現外面的圍欄下方有一條通氣管。跳上通氣管後，蹲下後退到平台上，待通氣管收回時跳入通氣管並盡快往前走，到小房間後打破四條紅色的光柱，最後再毀掉中間光柱，並利用中間的光柱回到上面。

走到房間對面的平台上，跳到柱子上再走上頂端等運輸船到來，然後跳到運輸船上面並蹲下，當運輸船在第一個轉彎經過平台時跳到平台上，進入一條隧道，靠著左邊的牆走，會見到一個發光的地方，這裡有一台機器，按下尾部的按鍵，機器會不斷前進並把牆鑽穿；沿路走會看到下面是一個垃圾收集廠，弄開第二個通氣口，待運輸船從下面經過時跳下去，再利用運輸船跳到平台上乘昇降機回到地面。

走入U型通道到對面的門口，見到一個熔爐及一個升降裝置，跳到升降裝置上到上面一層，經過小門後會到達一個大區域。進入這個大區域到儀器旁的控制台後引爆儀器，當發生爆炸時要立即逃走。穿過大門到對面的大門乘昇降機，沿路向前進會到達先前到過的一處地方，乘電車離去便可到另一關。





任務2-2 Artus Deterti on Area

任務目標： 從監獄拯救礦工、釋放囚犯。

策略重點： 1 釋放囚犯。
2. 俘虜基地指揮官。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imperial Officers
◆秘密區域 1



玩法流程： 電車到站後跳上車頂，再跳往左邊的石台上(如果直接跳往左方石台上，會掉進下面的有毒廢料區)。跳到石台上移動了一小段距離後，月台控制室就發生爆炸，而且會有東西倒下。沿倒下的東西往上走，按右邊開關打開下面的門鎖。通過下面的門會抵達一個碉堡，從右方進入走向碉堡盡頭的一個控制台內，開啓碉堡左方的門，發現大型的圓柱狀建築物，建築物後面就是通往上層的門。

玩家要上四層(特別小心應付第三層)，到了最上層的房間，先開左再開右(左邊是中央風扇的開關，右邊是牢房的門的開關)，剛剛的大型圓柱建築物其實就是牢獄，現在去解放出所有被關的囚犯，再沿來路回去，下一層時會見到一名囚犯被帝國軍射殺，為他報仇後到右邊打開房間，通過一條鐵絲網圍著的通道，見到一個逃脫的囚犯，他告知主角囚犯們現正聯手對抗帝國軍，跟他走進工廠，會看到大批帝國軍與囚犯們正在混戰！



協助囚犯們打倒敵人後，接著在入口左方利用第一座昇降機上升到上一層，右邊會見到第一扇門，進入後是一條小橋，左邊有一個在振動的通風口，打破它後跳進去，盡頭會有一個昇降機，到上一層後穿過另一個通風口，走出去會見到一個深坑，跳下去後會到達牢獄下面，繞著牢獄的底部走一圈，會見到一個地洞，穿過地洞後會見到另一個結晶石礦坑，向上並且走向有生物的叉路。離開隧道後往出口過去，先去左邊盡頭的房間，找到一個控制台並打開開關。

再回頭往右邊的通道，會到達一個房間，房間的右邊有扇門，打開門後裡面的基地指揮官就會立即高舉雙手投降(不要殺他)，右方有一開關按下以啓動它，然後走到基地指揮官背後，用槍指著他，他就會向前移動。跟著他走(小心盡可能不要讓基地指揮官受到傷害，因為只要他，死亡遊戲就會失敗)。到達目的地後開門，基地指揮官就會走進房間中，將另一扇門打開，從剛開啓的門跑進去，盡頭是裝滿衣服的房間，爬過房間末端有一個鐵絲網，進去後右轉就可以到下一關。

絕地武士Ⅱ

任務2-3 Artus Topside

任務目標： 解除外部的防衛系統讓囚犯撤退。
與Jan和Raven's Claw會合。

策略重點： 1 保護所有囚犯生命並利用大砲炸毀AT-RT設施。
2.到控制室去關閉Ion Shield的作用。
3.利用大砲去毀滅Ion Cannon。
4.到Jan's的太空船去。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imperial Officers
◆秘密區域：1

玩法流程：

一開始敵人的機械人正走過來，並向玩家開火(重型Laser Cannon及火箭砲)。立即向左轉走入守衛室中，取得Key Card並按下升降機的啓動開關；然後出去向左轉，利用升降機到上一層。不要啓動開關，出去再向左轉，到一座已充電的Laser Cannon，坐上去先對付下面敵人的機械人，再向後方的帝國軍攻擊。當面前的大門打開後，玩家要盡速將敵人消滅，再回到守衛室將升降機升上來。到下面往左走，接近大門時又有架敵人的機械人，玩家可以引誘敵人的機械人，再用Laser Cannon毀滅它，或是直接快速越過敵人的機械人到大門後右方的門。

通過門後乘升降機到上一層，右轉上石台，越過Ion Cannon(由於Ion Cannon發射後，旁邊的鐵橋都會充電，所以玩家得等藍色的電光消失後才可通行)。越過兩座Ion Cannon後進入建築物之中(注意第二道門後方有防衛砲)。到L字平台的中央乘升降機往下走二層，取得敵軍身上的Security Card。通過在地面中央的門，開啓另一道門，房間中有一個Ion Cannon能量力場的開關，關掉後回到二樓，到外面將兩座Ion Cannon毀滅。

接著救援部隊會來到將囚犯救走，Jan亦正來到與主角會合，回到建築物中。通過U字型的通道，同時聽到Jan的求援，通過後跑至台上(Save)，台上有一個敵軍蜥蜴人及一名女人捉住了Jan，並將她帶到飛船上，而主角與敵軍蜥蜴人對峙.....



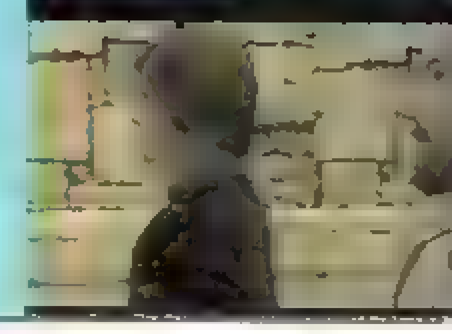


任務3 Massassi Temple-Jedi Training Academy-Yavin Temple

任務目標： 與Luke Skywalker見面。

策略重點： 1.利用升降機去與Luke Skywalker見面。
2.進入原力考驗區域。
3.可得原力使用。
4.取得光劍使用。

◆主要敵人：無
◆秘密區域 1



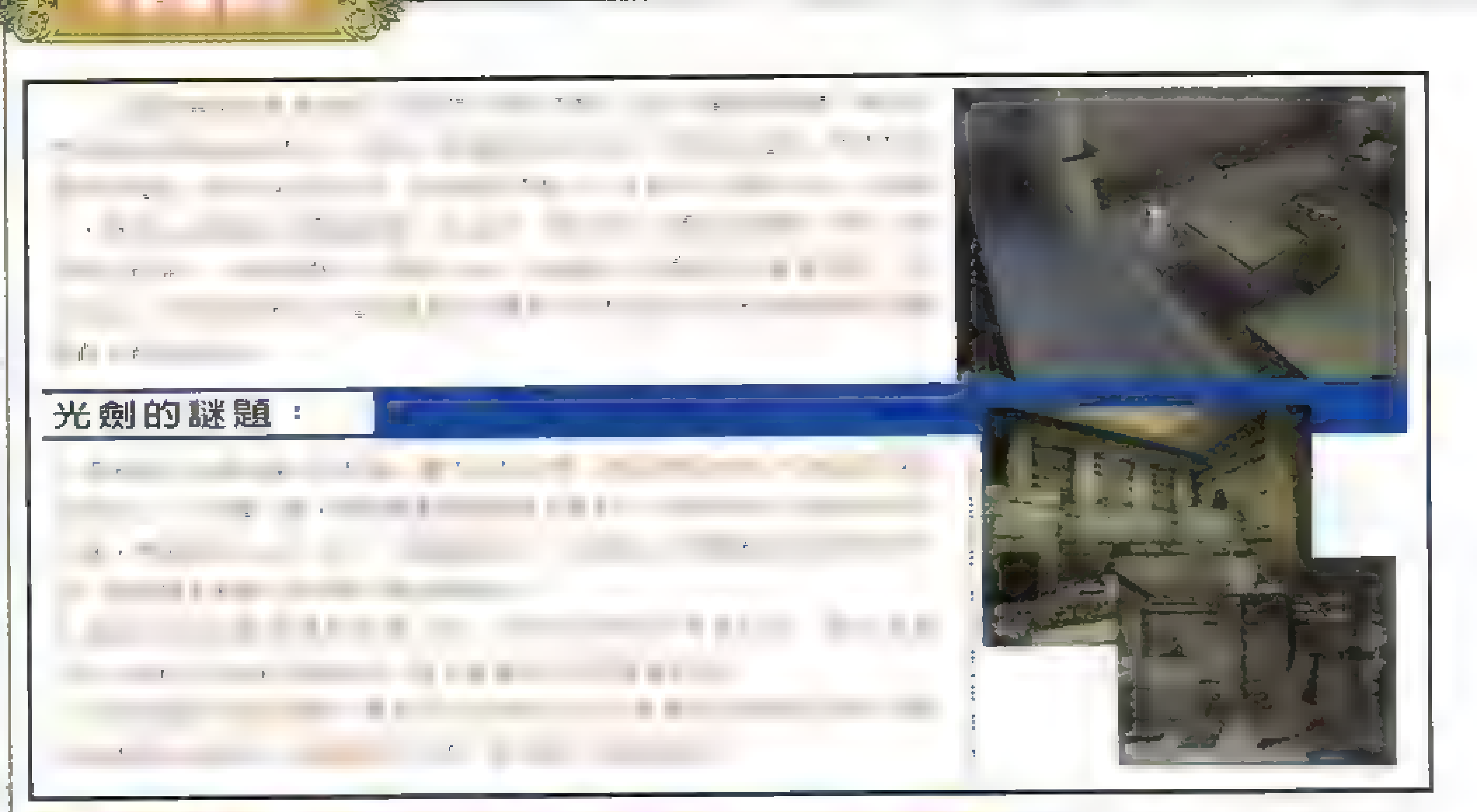
玩法流程：

來到目的地Yavin之後，會見到Star War的主角Skywalker的金色機械人C3PO，他告知玩家Skywalker正在上面等待。乘搭升降機後的路就是通往Skywalker的房間(在二樓有一道門，可以通往訓練原力的地方)，到三樓後，主角將與Skywalker會面...

玩家要獲得光劍，就要先通過原力的考驗。考驗的地方是在一樓升降機的左方。到達花園後，Temple的入口就在左上方，通過一個山洞後，就可以到達Temple的中心。

Temple分作兩方，經滑下的門進入：

1.第一個Force Push。進...



任務1-1 NarSharddaa TheSmuggler's Moon-Ns Streets



任務目標： 追蹤Ree'o Baruk

策略重點：
1 去酒吧和酒保對話
2 找到去丟廢物的區域

◆主要敵人 Rodian、Gran、Weequay
◆秘密區域 6

玩法流程： 在開始時要到一間酒吧去打探消息，走到末端後門就在左方。穿過大門時會有2名外星人出現，要求玩家交出所有武器(主角只留下了護身用的光劍)。走向吧台向酒保打聽消息，但隨後四週的外星人向主角攻擊。走到牆壁並背對著牆，將原力換到Push。不要胡亂揮動光劍，運用反彈攻擊這一點進行反擊，部分敵人會用手榴彈攻擊玩家，玩家也可以用Push推回去(“Push”此技能除了可以用來移動物件外，也可以將敵人推倒)



在混戰結束後，玩家可以取得敵人遺留下來的槍械。到底層的廚房三個並排的櫃子處，用Force Push把中間的一個顏色特別鮮明的櫃子推入；走到最頂層，找到窗戶旁啓動開關，重新打開大門，再走向下面的酒桌並按裡面的啓動開關，酒保就會重新出現，並告知玩家要找的人在垃圾處理中心。

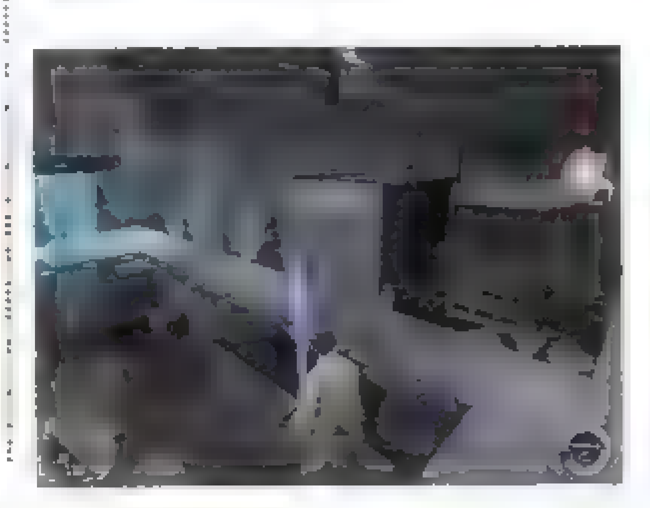
與酒保對話完畢後，從敵人進來的門出去，本來平靜的街道突然出現敵人了；離開酒吧後向左轉，利用天橋走到達對面的大廈。天橋盡頭的房間天花板有兩個洞，玩家也可以從那裡丟手榴彈。上一層時也要預備好Force Push(用Force Push將手榴彈推回去或推倒敵人)。這時玩家可以從升降機旁有一個破洞那兒離開，或是由升降機對著的方型洞穴離開。接著向左轉跳過對面的平台，往上走一層，會看到這一層平台上有一個小小的突出，由那跳到下面的



玻璃屋，進入內部啓動開關，使右方的天橋伸出，立即又發現另一個[illegible]。

乘升降機往上去，將大箱子推向感應器，升降機下來後用 Push將箱子推離。到頂層見到一個開關，按下開關時背後就會出現一道斜坡。到達天台後打破玻璃天窗向下跳，再打破右邊的玻璃並離開。在平台上往右走，見到一架垃圾車，等到它下降時跳上去，再跳到對面的平台上。走到一條天橋，要在石柱上走(石柱上的炸彈可以先引爆)

到達對面的房間時見到一個油桶，射擊它以炸破旁邊的牆壁；進去將漏電的管線打破，再到外面水池的橋用Pull將其吸出平台，並利用它跳到左邊的平台上，啓動機械人後的開關。利用支點跳到垃圾車上(跳之前先Save)，垃圾車就會開動載著主角至下一關。

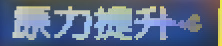


任務1-2 Nar Shadda-Reelo's-Ns Hideout

任務目標： 追蹤Reelo Baruk。

策略重點：
1. 去監獄取得密碼
2. 利用密碼去找到Reelo
3. 與Lando會面。

◆主要敵人　Rodian、Gran、Weequay
◆秘密區域　7



原力提升： Force Speed的Level 1→Level 2



玩法流程： 下車後回到地面，先找到 個入口，進入後利用廢氣管跳下去，沿路抵達另一個區域，利用長形的柱子可跳到一處有箱子阻擋去路的地方，此時利用Force Push把阻擋去路的箱子拉開，沿路走至一輛車子的地方，再用Force Push把車拉出，走回去找一個紅色箱子移開它後又有入口出現，將車子推到入口自然有門會打開。沿路至另一個有鐵閘之處，利用下方黃色箱子炸開入口，這時趕快去找密碼，沿路去找到LANDO，啟動一個開關把LANDO釋放再搭升降機下去和他會合，跟著他走便可過關。



任務1-3 Nar Shadda-Starport

任務目標： 找尋Lando的太空船the Lady Luck

策略重點：
1. 去控制室釋放Lady Luck
2. 保護太空船及Lando
3. 打開發射區的大門。
4. 啟動輸送燃料的系統

◆主要敵人　Rodian、Gran、Weequay
◆秘密區域　2

原力提升： Force Speed的Level 1→Level 2



玩法流程： 跟著LANDO搭升降機上去，



LANDO就會和玩家分開，之後去到暗房用夜視鏡找平台，然後跳上去開啟開關，通往太空船的門就會打開，玩家可沿右邊的路去到太空船的位置。在那裡又會遇到LANDO，保護LANDO上太空船(LANDO死了就會GAME OVER)，上太空船的駕駛艙後又會出現一批敵人，解決後可以去下一個區域。

這個區域有兩個黃色箱子，炸壞它就會見到其中一個下面有入口，進去後會見到五個開關，將中間四個開關開啟後，就可以開啟第五個開關，之後回頭去放有紅色箱子的地方，用Push將紅色箱子推開，又會出現入口，進去之後又會見到五個開關，再將它開啟後就返回去飛船旁。記住2個標記的圖樣再去將那兩個標記輸入以打開開關，完成後去找LANDO，啟動駕駛艙內的開關以順利起飛。

任務5-1 Bespin-Cloud City-Underside

任務目標： 由下層區域滲入Bespin City。
在Carbonite Chamber #17找尋Lando's R5 unit。

策略重點：
1. 找到往升降機及長走廊的路徑。
2. 與敵人作第一次的決鬥。
3. 啟動R5 unit。

◆主要敵人　Rodian、Gran、Weequay
◆秘密區域　3

原力提升：
Force Push的Level 1→Level 2
Force Pull的Level 1→Level 2
Force Heal→Level 1
Mind Tricks→Level 1

玩法流程： 一開始時先將鐵欄打破並搭乘升降機，走進去抵達一扇門，裡面有開關及另一扇門，玩家要用Force Speed方可通過。之後搭升降機上去之後會見到一個圓形區域，沿路前進，搭升降機到最高層的一扇門，進去後見到二個通風口；走進左邊的通風口，就會被送到另一平台。抵達平台後就要等機會，強風上升就要利用機會跳到上一層(跳到最高一層)，並面對一名敵人。打敗敵人後利用氣流跳過對面，去開啟開關，最後去開啟機械人旁邊的開關三，機械人就會去啟動升降機。



任務5-2 Bespin-Cloud City-Streets

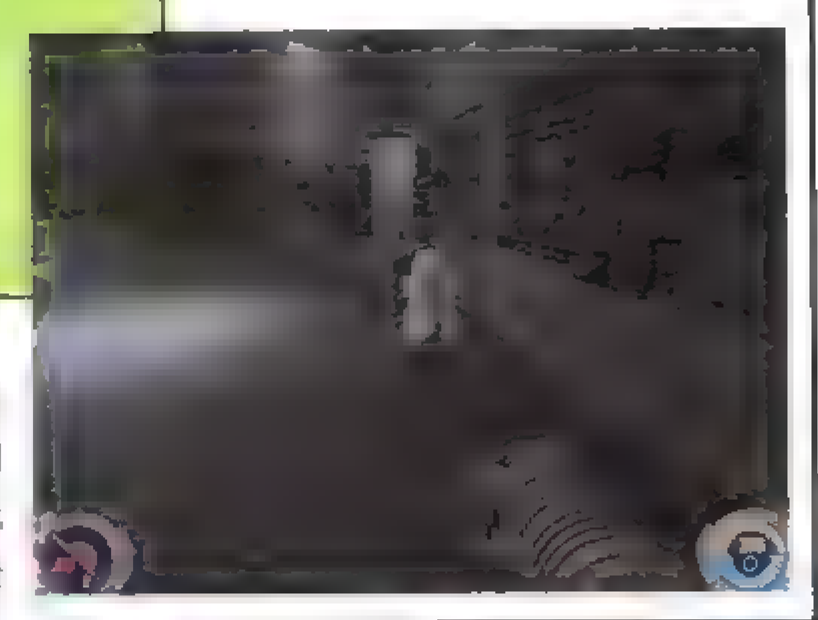
任務目標： 搜索Desann。
與區域裡的敵對勢力對抗。

策略重點： 1.跟隨並保護R5
2.找到barracade並且要保護其存活。

◆主要敵人：Rodian、Gran、Weequay、Trandoshan、Reborn
◆秘密區域：3

原力提升： Force Grip→Level 1。

玩法流程： 開始時R5會跟在你後面。向前走後玩家會看到一個凹下去的地方，跳上去把裡面的開關打開，升降機便可移動。搭升降機上去，利用R5去把門鎖打開，進去後小心地雷(如果R5誤觸地雷的話，R5就會毀壞而GAME OVER)。保護R5到目的地後，玩家便可以單獨行動了。把門鎖打破到戶外去，前方的門在玩家消滅敵人後就會打開。進去後就會遇見友軍。來到街上向左走，看到升降機，沿路去找到鎖匙，把開關打開就可以過關。



任務5-3 Bespin-Cloud City-Platfom

任務目標： 搜索Desann。
與區域裡敵對的力量對抗。

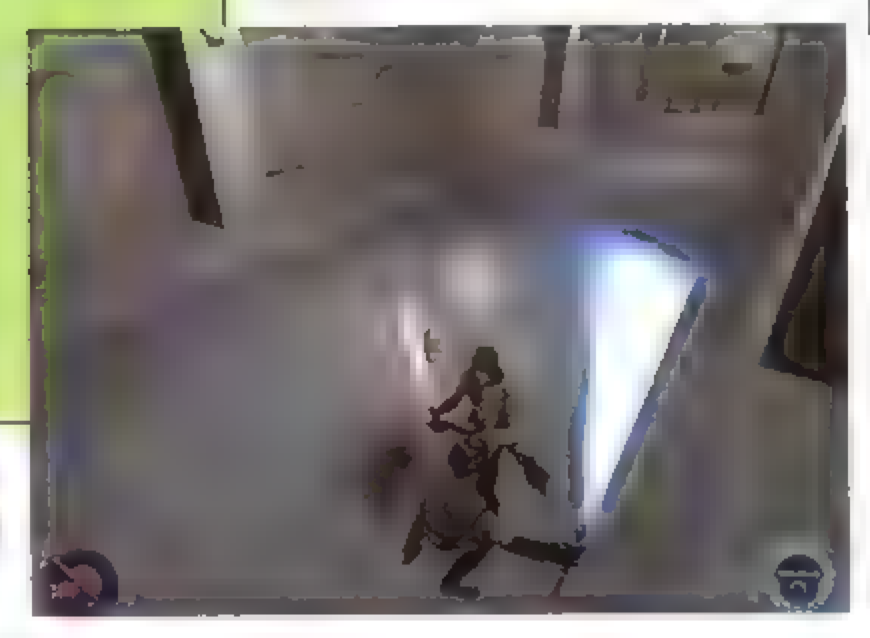
策略重點： 1.找到Sith並且將他消滅。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn
◆秘密區域：2

原力提升： Force Lightning→Level 1。



玩法流程： 開始走過門後，來到了一個大廳後，會發現有一扇門，進去再到樓上房間去找到鎖匙，找到鎖匙再回到大廳去，乘升降機上去開啟那扇門，進去把開關打開後，再回到大廳，向另一扇門出發，不久便遇見敵人，消滅敵人後就可以過關了。



任務6-1 The Cairn Installation-Docking Platfom

任務目標： 搜索Desann。
與區域裡敵對的力量對抗。

策略重點： 1.與Luke天行者見面。
2.找到去Semi-maze之通道並且通過Semi-maze
3.解決謎題。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn
◆秘密區域：2

原力提升： Saber Throw→Level 2。
能使用光劍快速戰鬥模式



玩法流程： 首先消滅身邊的敵人(攻擊力不是很強，但會圍剿)，接著與Skywalker天行者會合；消滅所有敵人後，前往房間的另一道門，沿路走到盡頭的房間，把所有的開關打開後，就可以回到剛剛的地方。乘升降機上去，把開關轉到右下後，再把另一個開關打開，那麼有一扇門就會開啟。跳上飛船，再跳上鐵橋，往上看就會見到通風口，弄破了通風口後進入那條通道(跳上去即可)。沿路向前走，來到最底層把開關打開，正前方的門就可以打開。通過就可以過關了。



絕地武士II

任務6-2 The Cairn Installation-Assembly Area

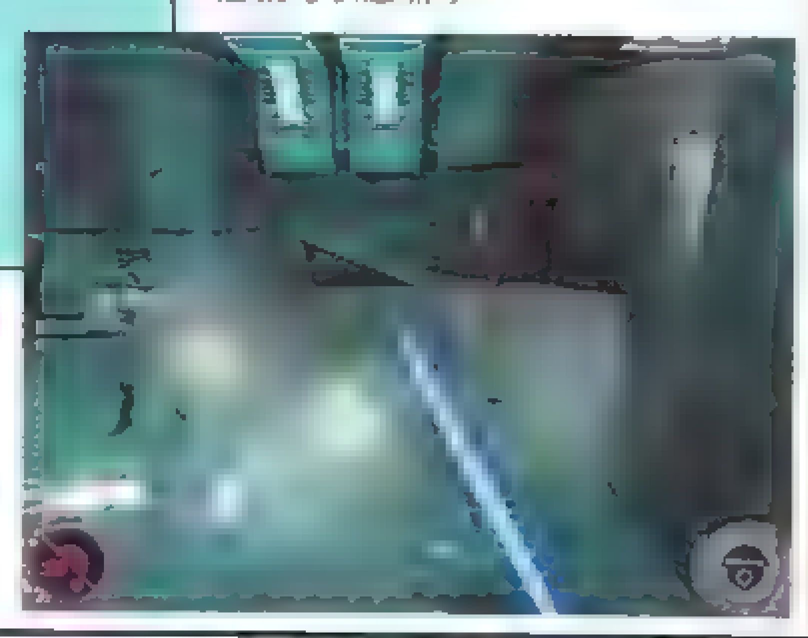
任務目標：搜索Desann。
與區域裡敵對的力量對抗。

策略重點：1.通過帶電的樓層，並找到去反應器的通路。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn
◆秘密區域：2

原力提升：Force Grip的Level 1→Level 2。
Mind Tricks的Level 1→Level 2。

玩法流程：開始時到玻璃窗前用Mind Tricks把敵人控制住，然後再進去那扇門，來到升降機的位置；乘升降機下去後，再前往塔的方向走(其它所有的門都開不了)。跳上那個中空的塔上，再跳上對面的一個通風口；打破它後，在其內部把那些電纜打破，再把那吊臂弄壞，其中的一個門就可以進入。向出口的方向走，發現那房間是充滿了電流，小心不要接觸那些電流。跳到開關的位置打開開關，再去最頂樓，從窗戶走向頂層平台，再從頂層平台走向那鐵橋，把開關打開，乘升降機下去，向右走，進入那到大門後，沿路前進就可以過關了。



任務6-3 The Cairn-Reactor

任務目標：找尋Galok的太空船Doomgiver。

策略重點：1.通過需要的區域。
2.通過大型的反應器。
3.避開火箭及不要掉到深淵去。
4.進入船塢裡。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn
◆秘密區域：2

原力提升：Force Speed的Level 2→Level 3。
Force Heal的Level 1→Level 2。



玩法流程：在開始時會看到雷射(請小心雷射，因為一接觸到就會一命嗚呼)。沿途到了開關的位置，把障礙打破後會出現一個缺口，通過後便可以找尋開關的地點，把它關掉後整個區域就不會有雷射了。再回到那個之前的位置，跳上去到一個塔，沿路就可以到另一個房間。這裡可以看到一個很大的滾筒，不要碰到它，等待它沒有雷射的時候穿過去就可。

一路沿路向前走，到太空船時，敵人會把太空船毀滅掉，要在太空船被毀前跳到跳板上。沿路按照指示到另一個房間，乘升降機去高層，把開關打開，再去底層乘升降機往下去，把最底層的人消滅後可得到鎖匙，再回到高層去把開關打開，最後一直向前走，沿路前進就可以過關了。

任務6-4 The Cairn-Docking Bay

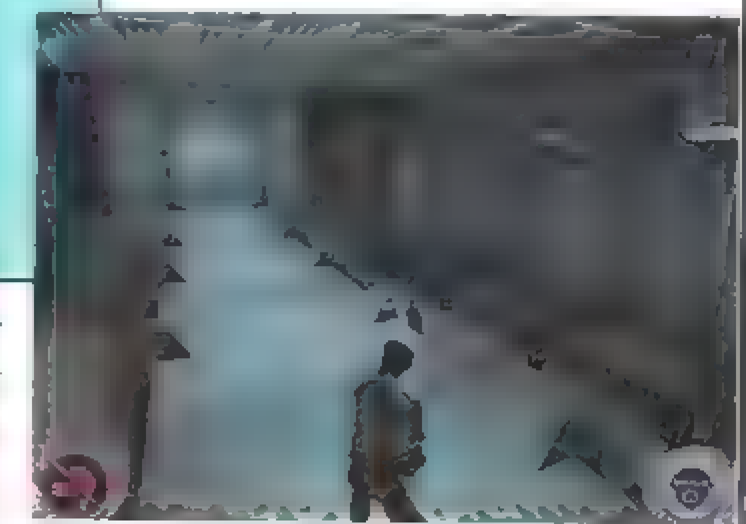
任務目標：找尋Galok的太空船Doomgiver。

策略重點：1.進入另一區中，但是不能被發現而且不得破壞任何的監視器。

◆主要敵人：Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn
◆秘密區域：2

原力提升：Force Pull的Level 2→Level 3。
Force Push的Level 2→Level 3。

玩法流程：開門後見到三道門，先選右邊那扇門，然後回到開始的大廳，走向自動門方向，沿路一直往前會有一群敵人，消滅他們後再去另一道門，往那裡可以取得鎖匙。把開關打開後，來到下層的位置，小心這裡的監視器！在此關有5個監視器，而監視器控制室的入口是不可能進入的，所以要向上找看看有沒有其他入口，千萬不要給監視器控制室的人發現你；如果被他們發現，玩家就會被捕而GAME OVER。



任務7-1 Doomgiver-Communications Array

任務目標： 尋找Jan。
找出Doomgiver s的通訊設備。
設定出Doomgiver s收訊設施的頻率到Rogue squads。

策略重點： 1. 利用R5把門打開。
2. 輸入任務要求的正確頻率
3. 與Rogue squadron聯絡。

◆主要敵人 Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn、Shadow Troopers
◆秘密區域 3

原力提升： SForce Jump的Level 2→Level 3。
Mind Tricks的Level 2→Level 3。
Force Lightning的Level 1→Level 2
Lightsaber Defense的Level 2→Level 3
光劍將可以使用光劍強力模式

玩法流程： 一開始時會出現在太空船的控制室。先去找升降機去找開關，把開關找到後，可以派R5去把開關打開(它不會受到攻擊)，然後乘升降機下去，把玻璃窗打破，沿路下去後一直走；乘升降機到上層再把開關打開，回到升降機下層大廳，去另一道門乘火車去。消滅敵軍得到鎖匙，再將身後的那扇門打開。搭升降機去找一個圖案(按Tab鍵)，然後回到之前的樓層將開關打開後，把其它的所有開關開啓。走進最後的一扇門就可過關。



任務7-2 Doomgiver-Detention Array

任務目標： 找尋Jan
把Doomgiver的shield array定位

策略重點： 1 通過hangers
2 利用心靈控制去影響官員
3 與Jan會合

◆主要敵人 Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn、Shadow Troopers
◆秘密區域 3

玩法流程： 開始時沿路一直走至兩條通道的交會處，進入左邊的門，裡面又有兩道門，進去把開關全都打開，你會見到敵人被吸走，接著再把開關關掉(以免自己也被吸走)。回到剛剛的區域，乘升降機下去，到底層的區域把開關打開後，再沿通道走去，乘升降機上去把開關打開，然後把另一個開關關掉，走進另一個區域；沿路走到一個房間前，這裡連接的門是打不開的，往上一層有一個通風口，可以進入這個房間。



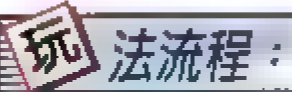
任務7-3 Doomgiver-Shield Array

任務目標： 找到Doomgiver的shield array之位置並且摧毀。

策略重點： 1 解除防護的Shield。
2 消滅Fyyar
3 快速逃離此等區域

◆主要敵人 Storm Troopers、Imerial Officers、Reborn、Shadow Troopers
◆秘密區域 1

原力提升： Force Heal的Level 2→Level 3



玩法流程： 開始和結束都在同一個區域。沿路走去把開關打開後，水管伸出後，沿水管走向塔，進入塔並爬上一層跳，得到鎖匙後走向閘門；發現閘門右邊有道門，進去後把開關打開，回到塔的中央，從窗跳下再沿路一直走到路的盡頭，上面會有一個窗，可用Force Push開它。再到另一房間去，把開關及其管道打開，BOSS此時就會出現。玩家可先破壞BOSS的防護罩後，接著用火箭砲去攻擊他。完成後回到起點處就會結束任務。



任務8-1 Yavin Swamp

任務目標： 找到去Jedi Academy的路徑。
消滅此區域內殘餘的敵軍。

策略重點： 1.當通過此區域時避免發生迷路的情形。

◆主要敵人：Storm Troopers、Shadow Troopers、Swamp Troopers
◆秘密區域：2

原力提升： Force Lightning的Level 2→Level 3。

玩法流程： 這是在沼澤中作戰的一關。開始時一直向左走，到了盡頭，跳上去就會發現另一條路。沿路走在路的另一邊又會有一條路；沿此路直去會發現發現太空船，在失事太空船的右邊有一條路，通過後發現牆上有一個山洞。穿過山洞後往左邊走，直至看到友軍後，向太空船走，沿路走不久遇見AT-RT再左轉，上太空船後就會完成這個任務。



任務8-2 Yavin Canyon

任務目標： 找到去Jedi Academy的路徑。
消滅此區域內殘餘的敵軍。

策略重點： 1. 好好使用AT-RT。

◆主要敵人：Storm Troopers、Shadow Troopers、Swamp Troopers
◆秘密區域：3

玩法流程： 這任務只是要去把那些敵兵全部消滅。玩家可用AT-RT去攻擊敵人，或坐上AT-RT直接向前衝，不去理會敵人，一直走到太空船處即可避開敵人；再利用AT-RT往前走，一直走到山洞便可過關。

任務8-3 Yavin Jedi Academy

任務目標： 找到去Jedi Academy的路徑。
消滅此區域內殘餘的敵軍。

策略重點： 1.幫助Jedi消滅所有的wannabes。
2.追尋Desann。

◆主要敵人：Storm Troopers、Shadow Troopers、Swamp Troopers
◆秘密區域：無

原力提升： Lightsaber Throw的Level 2→Level 3。

玩法流程： 開始時在一個山洞前，穿過後發現原來這是練原力的古廟！玩家這回的目的是要解救這裡，並且要把這裡BOSS消滅。先去到一個房間，在那裡把同伴救出，利用塌下來的柱子，跳上那通道走去到另一間房，從通道跳下，然後沿路走到最後的一個房間，把BOSS消滅後機關就會開啓，從那洞掉下即可過關。

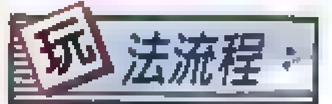
任務8-4 Yavin-The Final Showdown

任務目標： 消滅Desann

策略重點： 1.找出Desann的路徑。
2.消滅Desann。

◆主要敵人：Desann
◆秘密區域：無





玩法流程： 最後一關的攻略。玩家先把石門前的阻礙清除，進去後先向左再向右，跳到上方平台(注意落石)，沿路走來到一處三叉路，會見到三個一模一樣的人，他就是最後的大BOSS，只要找出他的真身逃走的正確位置就可以；記得從左方的路，右方及中間的路不要走。

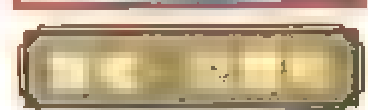
左方的路有一下坡的地方，那裡有一堆火，記得不要去碰它，否則就會一命嗚呼！玩家要利用上方水管(破壞它)的水把火弄熄。通過後跳下地洞後，就會見到有二個按鈕，用原力去開動它們，一些新路就會出現，而且開關四也會在下方出現，開動後用Speed衝過障礙之後，便會找到真正的Dark Jedi斬蜴人，和他來一死戰！勝利後便可看到最後的結束畫面啦！

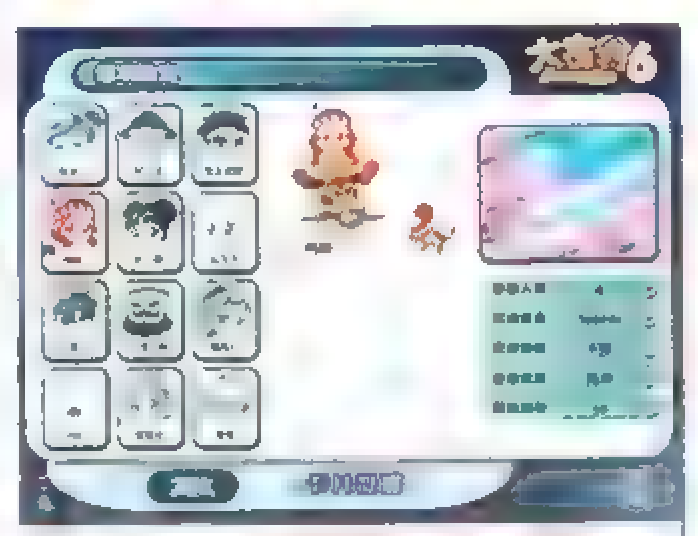


回合制與即時制並存的最新大富翁

《大富翁六》破關心得







▲6代的人物都很可愛，且都很會推銷自己哦！

《大富翁6》首次加入了人物的結局畫面，當使用某一位主角過關後，就可以看到該主角的精彩結局畫面，也就是說12個主角都要各過關1次才可以看到所有結局噢！另外順利通過中國、埃及、法國、日本、美國、人工島這6關之後，更可以看到大宇的製作人員動畫；該動畫檔就在遊戲的根目錄下，玩家可以直接觀看，動畫相當有趣搞笑，值得一看。下面就容筆者為大家奉上這兩天體驗大富翁6之後總結的心得體會：



▲過關後的地圖有一個獎盃作標記，完成外圈6關即可以看到搞笑的製作人員動畫

關卡解析

《大富翁6》設定了6大主題世界，下面是各關的介紹和過關技巧：

中國關

本關將會帶玩家進入古代中國，飽覽長城、王宮、江南水鄉的錦繡山河，這一關的任務是發展當地經濟，所以可以建設商業、住宅、工業的所有產業

▲美麗富饒的中華錦繡河山，也是阿土伯和孫小美的故鄉



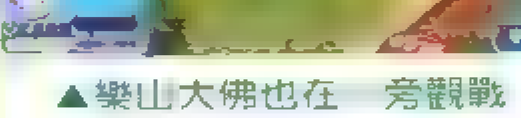
過關技巧：

也許是因為遊戲中的神仙都是中國神仙的緣故，這一關神仙的出現機率比較高，諸如財神、福神，當然還有窮神和衰神；被好神仙附身當然可喜可賀，被壞神仙附身那可慘了，所以至少要離壞神仙遠一些，做到趨吉避禍。

該地圖中建議需要留意北京路、天津路、上海路、杭州路，這幾條路的地價較高，適合發展商業。



▲令人倍感親切的中國關



▲樂山大佛也在一旁觀戰



▶衰神的神情這麼衰，看樣子是在思考要附誰的身

埃及關

將未來的高科技帶到古埃及，以創造科技新未來。由於本關任務是發展工業，也就是說本關只能建設工廠一種產業。



▲穿越時空回到5000年前的埃及，難道科學家們已經研究出時空穿梭機的技術？

過關技巧：

這一關是個比較大型的關卡，要想分出勝負需要相當的時間，所以要有持久戰的心理準備。工廠的特點是造價和租金都比較高，因此要看準了再建設，盡可能建造大型工廠，例如2格和3格的大工廠。



▲雄偉的埃及人面獅身像



◀阿土伯使用漲價卡哄抬街道物價！

法國關

這裏的人們希望巴黎成為一個繁華的經貿都市，因此這座城市急需發展商業，也就是說玩家只能建設商業一種產業。



▲巴黎是歐洲的商業中心

過關技巧：

這一關的點券點比較少，到卡片商店和小神仙商店購物時，通常會覺得自己的點券太少，所以要多留意道路上打氣球和接金幣的遊戲點；其次要多拾取道路上隨機出現的卡片，擁有卡片就等於擁有了勝利。

由於本關有建設商業房屋的限制，因為商業中心的升值潛力最大，所以要盡可能建造3X3格的大型商業中心。

美國關

本關任務是西部拓荒，為了發展當地經濟，需要建設所有產業。



工業時代美國的蠻荒西部，一個火車、牛仔、斷層山脈的世界

過關技巧：

◆本關有三大特點：

1. 某些街道比較長，有三條街道的地產格超過10格，加上同類房屋可連鎖收費，因此建議利用購地卡，盡力把自己的地產格集中在同一條街道上，然後建設同一種房屋，巨大的連鎖租金會讓對手望而卻步。
2. 事件點比較少，因此路面上出現的道具就非常珍貴了，要多多善加利用。
3. 該地圖存在兩個神秘的三角地，它們分別是倫敦路和紐約路的街角，這恐怕是大富翁遊戲第一次出現街角的概念；如果你買下街角全部7塊地，然後再建設3X3的房屋，對手經過該地時，幾乎很難逃過，因為7格道路都對應同一個房屋，簡直是黃金地界。

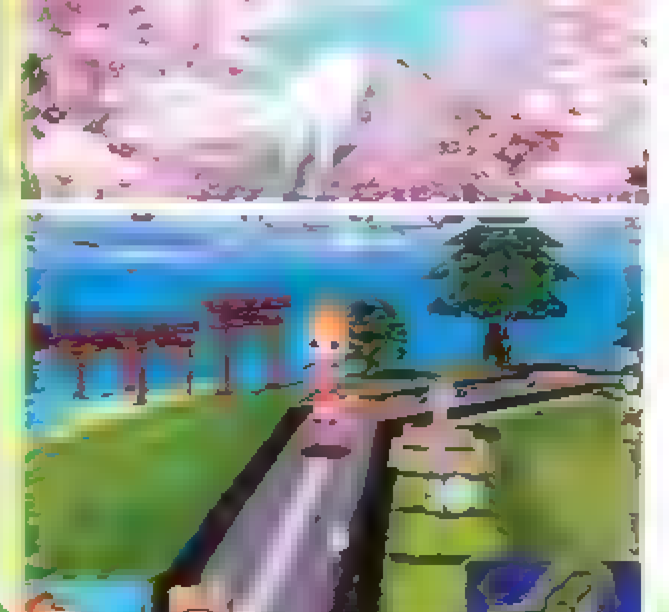
日本關

本關任務是合環島公路建設經濟都市，所以可建設任何產業。

▼高度現代化的島國日本，宮本武藏的家鄉

過關技巧：

感覺該關是標準關，不僅可以建設所有房屋，事件點的佈局也中規中矩，因此建議初級玩家使用這張地圖。



◀美麗的新人物舞美啦

未來關

由於海上移民日漸增多，加之人工島空間狹小，本關的主要任務是建設小型住宅。

過關技巧：

本關只能建設住宅，所以要想快速建設到最高級的房屋，必須多用升級卡和天使卡，如果有雪精靈的升級技幫助當然更好；其次是本關的新聞事件點較多，而且都集中在兩座大橋上，對玩家來說，亦喜亦憂，誰知道你會遇到什麼樣的新聞呢？



▲未來人類在海洋中建設的海上大都市

▲人工島美景一覽無遺

◀沙隆巴斯重回大富翁世界



▲畫面可以自由拉遠放近



▲遊戲中可以設置卡片出現的機率，如果增加飛彈的數目會有什麼樣的結果呢



▲傳說中的太空艦隊場景

18條致勝法則

1. 如果選擇的遊戲模式有時間限制的話，請一定要好好收集紅卡和黑卡；在遊戲快結束時，給自己和對手的股票來那麼兩下，嘿嘿……說不定可以扭轉乾坤哪！
2. 要隨時注意鎖定卡片。因為卡片只能存放五個格中，若行走過程中又得到一些新的卡片，而這時五個格中都有卡片的話，新卡片就會佔據一個格而把舊卡片擠兌掉！假設舊卡片是被鎖定的話，新的卡片就無法佔據這個格了；千萬別等了半年把光暴終於等到了想要的卡，卻忘了鎖定，正想使用時，卻被新卡擠兌掉了。當然，也別把什麼卡都上鎖，誠所謂舊的不去、新的不來，說不定下一張會是張夢寐以求的好卡片呢！
3. 在剛開始遊戲時，儘量讓自己走快一點，並多用一些卡片輔助去搶購土地、升級建築，在自家門口設路障，從人家口袋多摳些"保護費"出來；前期保證立於不敗之地後，再養小神仙，動腦子整人家才會玩得爽。
4. 身上要帶夠足夠的MONEY，如果不夠就會股票兌現；走到人家地盤時，如果遇到高樓大廈門口N道障礙，你就會交不出"保護費"而嗚呼一破產了……請記住一句話"50萬不算多"。
5. 剛開始遊戲時，可以考慮建工廠，因為它收費最高，但是工廠沒有升級前途；建商店會受到地皮價格的影響，如果有很多漲價卡，就在自己商店開得最多的一段路上用吧！誰經過都會驚聲尖叫的。當然也得小心別人給你用降價卡一要是怕，就建住房好了，它的收入最穩定。
6. 一定要用好複製卡，複製你喜歡使用的那些卡片。這真是一張非常好用的卡片，由於收集多張同一種卡片並不容易，而我們需要的往往是多張，所以複製卡顯得非常寶貴。多複製一些飛彈卡、地雷卡、紅卡、黑卡、漢堡卡、降價卡、漲價卡總會是很有用的。
7. 使用改建卡改建對手的房屋。如果對手的房屋租金很高，每次都要狠宰你一刀，這時用改建卡把他的房屋改建成為特殊建築，比如一座免費的花園，這簡直比用炸彈狂轟濫炸還狠。當然不能亂改建喲，要看準了再下手，仔細看改建說明吧！

大富翁6

8. 巧用寶石卡：寶石卡+升級卡=天使卡；+怪獸卡=惡魔卡；+購地卡=土神卡；還有寶石卡加在漲價卡、降價卡以及紅、黑卡上都有加成功能。想想吧，升級卡只升一間房，天使卡一升就是一片；怪獸卡只拆一間房，惡魔卡要拆就是一條街！寶石卡的威力不小吧！

9. 多去卡片商店SHOPPOING：如果卡片點數足夠多，那麼聚集一下停留卡，在卡片商店一齊使用之，要是買到些購地卡、土神卡，勝利的曙光就出現了。

10. 能去卡片點就一定要去，進入卡片點可以得到兩張卡片，而且在卡片點時每次都會免費給些加卡片點數，有了卡片點數，進卡片商店才買得起卡片，而且卡片商店的卡片也不一定都很好，所以在整體意義上，去卡片點比去卡片商店有更多的好處。把停留卡用在卡片點往往會有意想不到的收穫，也許這正是你扳回局面的轉機呢！

11. 使用均富卡給對手重創。由於是即時制，均富卡就是對手的噩夢！具體的使用是這樣的：當對手接近你時，把所有的現金都買成股票，然後來那麼一下～一般來說，對手至少1/4的資產就轉到你帳戶了！注意，均富卡的使用範圍非常小，使用起來難度不小喔！

12. 使用搶奪卡的時機，最好是在對手進入卡片商店並買完卡片後，給他來一下～一定收穫頗豐。如果搶購地皮的情況還不是很重要的話，也可以留著衰神卡，在對手出卡片商店的時候給他來一下。

13. 儘快地使用查稅卡、窮神卡、財神卡。因為查稅卡、窮神卡在讓對手減錢的同時，還把錢轉移到自己帳戶，之所以要儘快用，是為了避免對手給你用衰神卡或搶奪卡，同時也是為了騰出卡片空間。

14. 利用紅卡和黑卡操控股市。先使用黑卡把想要購買的股票價格黑下來，然後瘋狂買進該股票，再選擇用紅卡來升值該股票，就可以狠賺一筆！呵呵，其實當股票大亨是不是也沒有想像中那麼難？

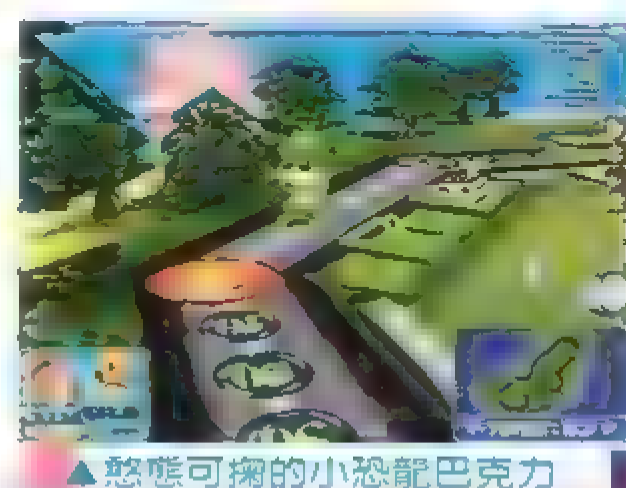
15. 當你被窮神或衰神附身時，儘快使用免費卡、財神卡、無敵卡改變自己的狀態，以趕走這些壞神。你也可以使用小神仙技能來改變。

16. 巧用暴走卡：很多人認為暴走卡沒有什麼用處，其實不然～暴走卡在前期可以用甩開對手，可以讓自己一個人到達一片空地盡情地購買，同時在暴走期間可以多經過卡片點，收集更多的卡片；其次是在中期，當前方都是對手的高樓大廈時，可以飛快的越過這些危險地帶。

17. 多多供奉小神仙並靈活使用，比如小財神，利用他的免費技，讓對手空有建築卻收不到房租，來一次免費旅遊。

18. 熟練運用遊戲中的熱鍵，這是致勝法則的最後一條。


▲[illegible]，投放一枚飛彈給對手[illegible]


▲憨態可掬的小恐龍巴克力


▲利用紅卡操控股市起落


▲有個倒霉人踩中地雷爆炸


基本功能

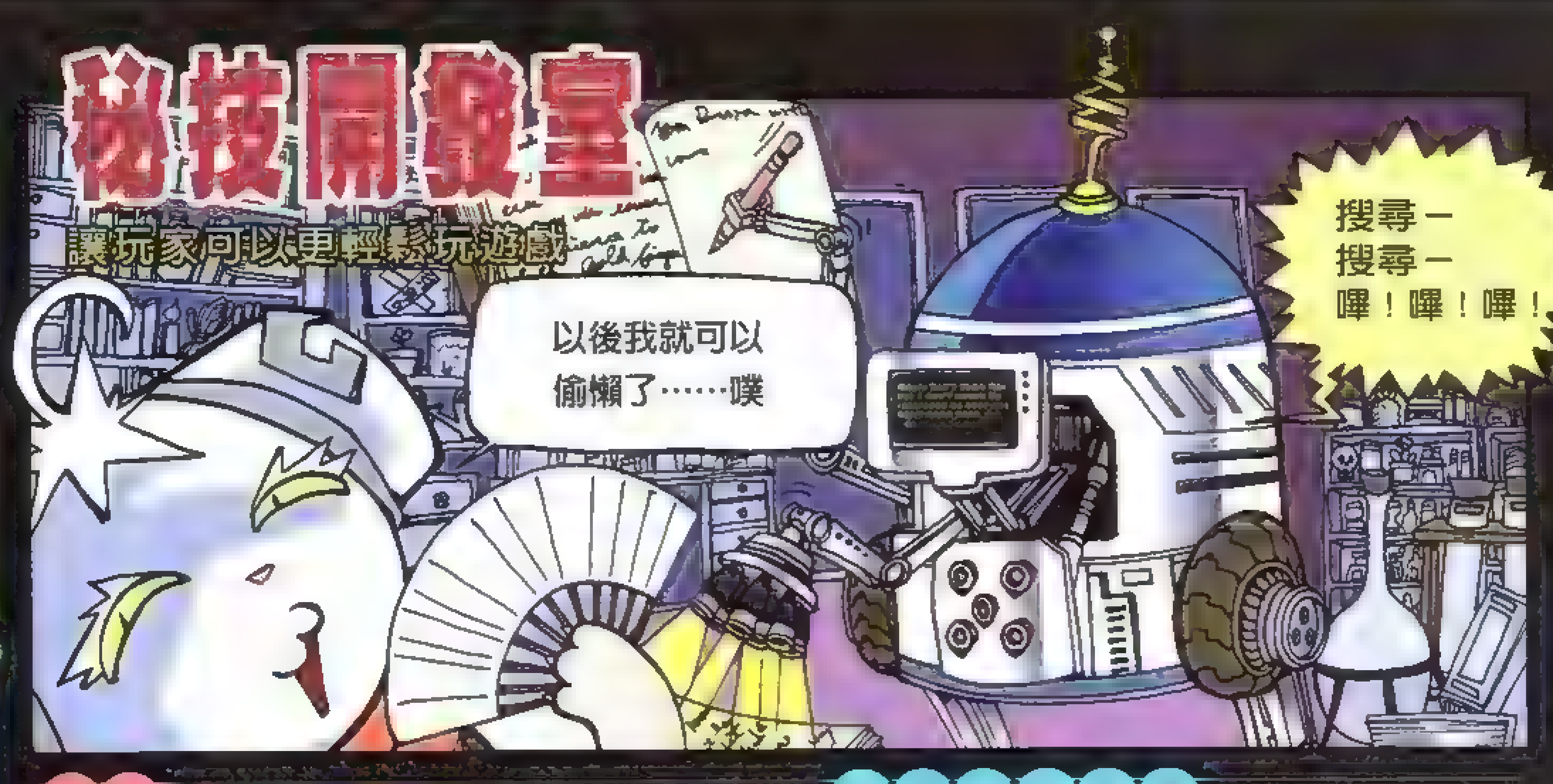
前進	SPACE	小神仙特技	B
確定	ENTER	查詢排名	TAB
取消	ESC	查詢房租	SHIFT
系統	ESC	查詢股票	ALT
暫停	PAUSE	選擇骰子數	D
默認位置	H	SAVE	S
查看對手	N	LOAD	L
小神仙管理	A	結束遊戲	CTRL－Q


畫面調整

升高拉遠	1
降低推近	2
視角調低	3
視角調高	4
畫面左旋	5
畫面右旋	6
移動地圖	↑ ↓ ←→


PDA快捷

訊息	7
股票	8
地圖	9
聊天區	0



公告

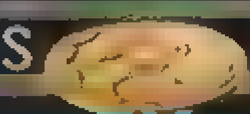
歡迎大家來到攻略圖書館的別室－秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100G的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱(筆名)、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

學者 猜猜 ◆15P ◆100S



魔法門之英雄無敵 4 HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

在遊戲中按下 TAB 鍵後輸入以下秘技：

nwcAmbrosia 免費獲得材料
nwcGoSolo = 自動遊戲
nwcAres = 贏得戰鬥
nwcAchilles = 戰鬥失敗
nwcHephaestus 獲得 elven chainmail
nwcEtTuBrute = 獲得絕望匕首(dagger of despair)
nwcExcalibur - 獲得否定指環(ring_of greater negation)
nwcNibelungenlied = 獲得上帝之劍 sword of the gods
nwcTristram = 獲得十字軍(crusaders)
nwcLancelot = 獲得戰士(champions)
nwcStMichael = 獲得天使(angels)
nwcSevenLittleGuys = 獲得侏儒(dwarves)
nwcMerlin = 獲得僧侶(magi)
nwcCronus = 獲得巨人(titans)
nwcBlahBlah = 獲得吸血鬼(vampires)
nwcHades = 獲得惡魔(devils)
nwcUnderTheBridge = 獲得穴居人(trolls)
nwcKingMinos = 獲得牛頭怪(minotaur)
nwcXanthus = 獲得夢魔(nightmares)
nwcFafnir = 獲得黑龍(black dragons)
nwcDoYouSmellBrownies 獲得小鬼(sprites)
nwcFenrir = 獲得狼群(wolves)
nwcFixMyShoes = 獲得精靈(elves)
nwcTheLast 獲得獨角獸(unicorn)
nwcRa - 獲得鳳凰(phoenix)
nwcValkyrie 獲得惡魔僧侶(ogre magi)
nwcGrendel = 獲得巨獸(behemoth)
nwcPoseidon = 獲得海怪(sea monster)
nwcPrometheus = 獲得 shroud_fow
nwcAthena = 得到技能
nwcThoth = 提升等級
nwcIsis = 學習魔法
nwcRagnarok = 戰役失敗
nwcHermes - 無限移動
nwcValhalla = 贏得戰役
nwcSacrificeToTheGods - 運氣值最大
nwcCityOfTroy - 建立所有建築





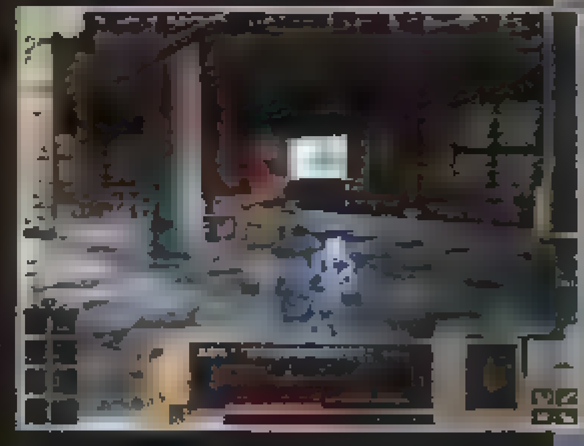




笑傲江湖二外傳

◆15P ◆100S





按 natit 之後再按 enter，就可以進入 cheat mode 模式：

money ＝後面輸入你要的金錢數量

win ＝在戰鬥模式或小遊戲輸入，馬上可以贏得勝利

nofight ＝一路上都沒敵人！

man ＝後面輸入 1 是令狐沖、2 是任盈盈、3 是藍鳳凰、4 是曲歡，在玩藍鳳凰篇時，可以把令狐沖叫出來，使出破鞭式。

boss ＝後面輸入任何數字，若輸入 88 是東方不敗

snow on/off ＝控制下雪不下雪

rain on/off ＝控制下雨不下雨

black sheep wall ＝顯示全部地圖

potential ＝後面輸入 (1-31) (40-82) (102-167) 可以學得對應招式

potentialall ＝學得所有招式

富甲天下 3

◆15P ◆100S







在輪到玩家的時後，同時按下“<Tab><F1><Backspace>”便會出現輸入視窗，就可以鍵入以下密技（注意大小寫及空白），即可得到相關物品：

fu06 ＝加錢 30000 兩

ru4a.6## ＝加計謀，## 為計謀編號 0-47

如：六畜興旺是 ru4a.611

1u/ ＝加兵 50000 員

ru ej0 ## ＝加機關，## 為機關編號 0-19

如：投石車是 ru ej0 7

計謀編號

0 以逸待勞	10 迴光返照	20 五鬼搬運	30 撲木而棲	40 固若金湯
1 瞞天過海	11 六畜興旺	21 機不可失	31 人去樓空	41 臨危不亂
2 暗度陳倉	12 財源廣進	22 造謠生事	32 四面楚歌	42 無懈可擊
3 無中生有	13 草木皆兵	23 一網打盡	33 笑裡藏刀	43 李代桃僵
4 虛張聲勢	14 化敵為友	24 殺雞儆猴	34 無所遁形	44 嚴陣以待
5 趾高氣揚	15 樂不思蜀	25 借刀殺人	35 臨陣磨槍	45 臨陣脫逃
6 安步當車	16 故步自封	26 過河拆橋	36 眾志成城	46 將計就計
7 心如止水	17 釜底抽薪	27 殺人放火	37 退避三舍	47 反客為主
8 生財有道	18 打草驚蛇	28 混水摸魚	38 扮豬吃虎	
9 十賭九勝	19 順手牽羊	29 化整為零	39 金蟬脫殼	

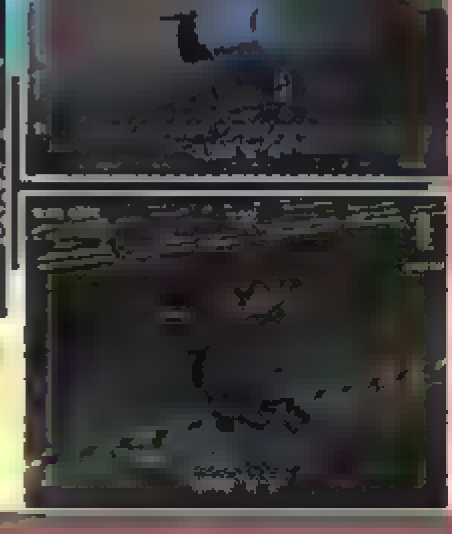
機關編號

0 錐子	10 箭塔
1 飛鉤	11 連弩車
2 沖天炮	12 雷鳴車
3 汽油彈	13 鐵甲車
4 擂木	14 風火輪
5 連弩槍	15 火龍槍
6 衝車	16 轟天雷
7 投石器	17 毒蜂炮
8 巨弩車	18 鐵火牛
9 散石機	19 加農炮

滑板高手三

◆15P ◆100S





進入遊戲後，選 OPTION / CHEAT 模式後，就可以輸入密技，成功有音效：

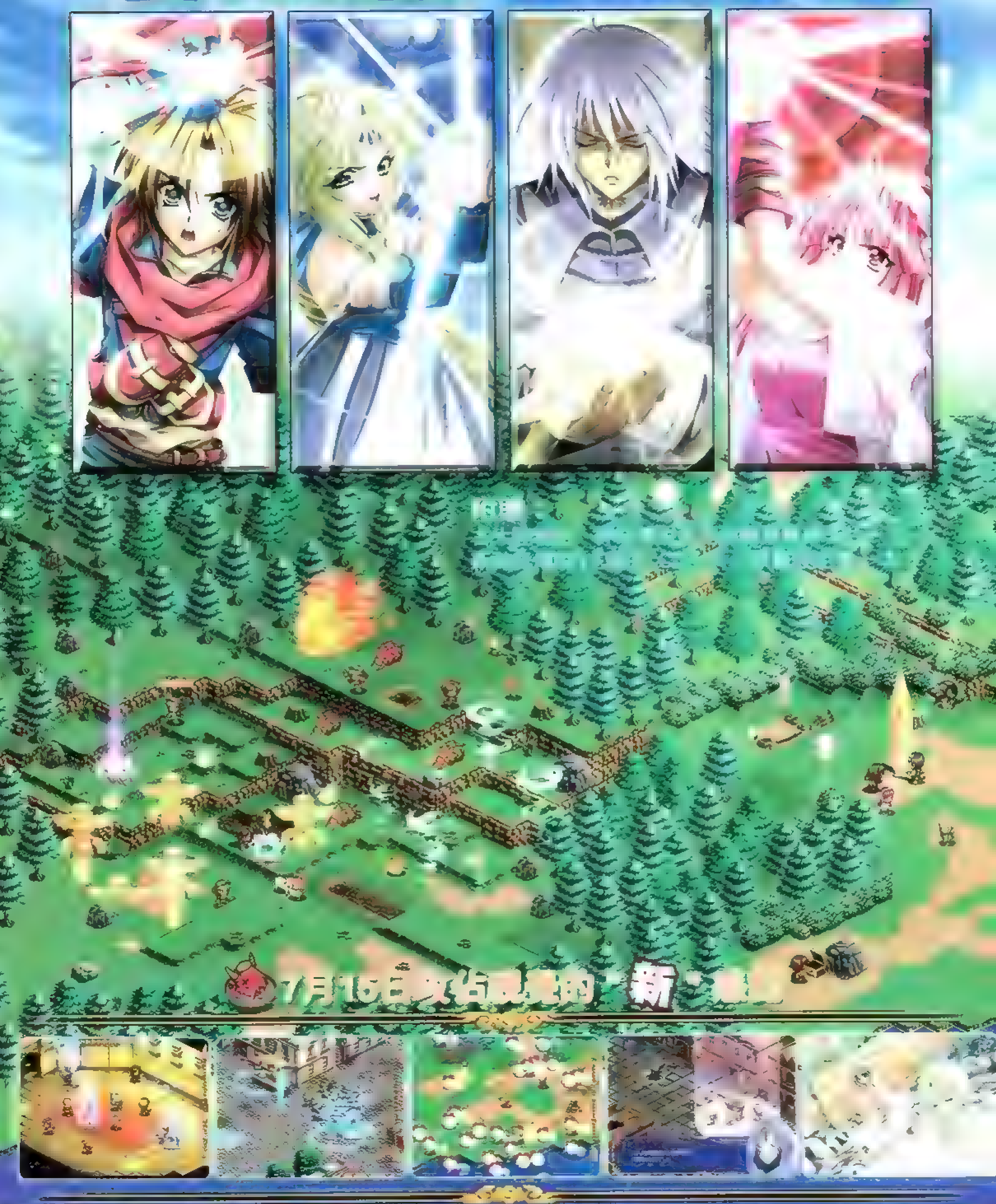
Roadtrip ＝解開所有關卡

Peepshow ＝解開所有過場動畫

Yohomies ＝解開所有人物

PumpMeUp Max ＝讓你的人物全部能力滿格





國際中文版遊戲、攻略全球同步上市
7月15日
TGL
http://www.tgl.com
Copyright 2000-2002 TAIWAN TGL CORPORATION
I've


TGL
新神奇傳說III
~ Farland Symphony ~
新神奇傳說III
~ Farland Symphony ~
SLG ▪ RPG


TGL
在繁華的中央大道，
發現了一具被挖去內臟的神秘屍體
然而，
這只是一系列連續殺人事件的序幕……
就在此時，
一名少年失去了蹤影……
是離家出走？
還是綁架？
平凡的委託，
卻瀰漫著詭異的氣息……
暴力集團的糾葛、
大財閥的蠢動在背後隱現，
10年前的悲劇也隨之浮出水面……
互異的兩個視角，但真相……只有一個！
金田一、柯南式的偵探推理！
獨特的Multi-Side
流暢細膩的動畫
夜行偵探零
開發/製作
代理/發行 TGL
總經銷
For win9X / 2000
多重視角不同支線AVG
©2000 C's ware ©2001 Softop Copyright 2000-2002TAIWAN TGL CORPORATION.
FAX:02-29628646 E-mail:services@tgl.com.tw



臥虎藏龍之青冥劍
遊戲專屬測試員就是你！
徵召
【臥虎藏龍之青冥劍】專屬遊戲測試員
活動時間：2002年7月1日至7月31日
條件
2. 不用很資深，只要你喜歡玩遊戲
4. 不用管別人，只要你能對遊戲提出好意見
好處
2. 得到一張【專屬遊戲測試員證書】
3. 產品上市時免費得到一套【臥虎藏龍之青冥劍】
義務
定時回報遊戲需要改進的意見及方向，若入選為專屬測試員之後於測試期間沒有定時回報，將取消測試員資格
【臥虎藏龍之青冥劍】徵選測試專員專用問卷
請填妥下表，於7月31日前寄到台北市忠孝東路一段85號五樓之三，
遊戲精靈收，註明『徵選【臥虎藏龍之青冥劍】測試專員』即可，
8月1日將於遊戲精靈官方網站(www.game-genius.com.tw)公佈錄取名單，
並以專函寄發通知及測試片。
真實姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿ 職業：□學生 □上班族
連絡電話：＿＿＿＿ 手機：＿＿＿＿ e-mail：＿＿＿＿
郵寄地址：＿＿＿＿
1. 你喜歡玩中國武俠RPG遊戲嗎？□不喜歡 □喜歡
2. 請寫下你最喜歡的遊戲產品名稱：
3. 平均一週玩遊戲的時間有多久？
4. 身邊有多少好朋友和你一樣喜歡玩遊戲？
5. 你覺得中國武俠RPG最吸引你的地方在那裡？
□場景地圖 □故事劇情 □主角人物 □戰鬥系統 □裝備介面 □武器道具 □練功過程 □其它
6. 你覺得中國武俠RPG需要加強改進的地方在那裡？
□場景地圖 □故事劇情 □主角人物 □戰鬥系統 □裝備介面 □武器道具 □練功過程 □其它
7. 你要如何做好這個工作？(幫自己拉票吧！)
你嫌
戰鬥方式太機車！
操作介面不夠讚！
劇情分支不夠多！
施法招式不夠炫！
聲光音效不夠猛！
現在這些讓你「吐血」的事
都將因為你的參與而改變！
新瑞獅
RAYS
遊戲精靈

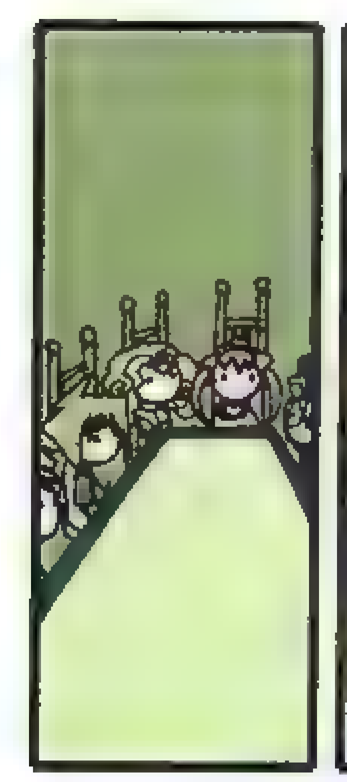


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
一個組合，
洋溢著夢想與自由……
一群歌手，
鼓動生命之歌的誓言……
一段蛻變，
訴盡靈魂的掙扎與顫抖……
挫折並不足懼，
只怕喪失靈魂
紅磨坊
SHE WAS BORN AND LIVED HER LIFE FOR ROCK'N'ROLL

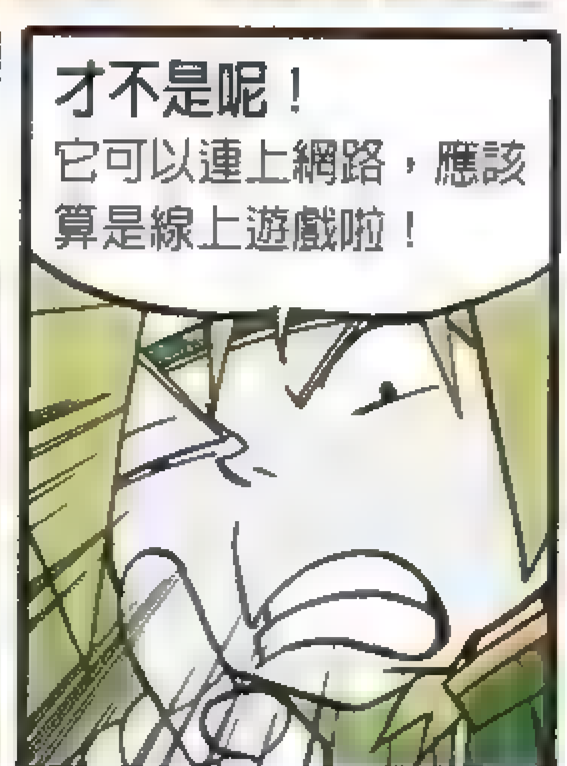

只有真正的歌手
才能夠唱出屬於自己的靈魂！！
來自靈魂深處的怒吼，
這就是我們的樂團
『C／ON』……
每個人心中，
都有一片天，
而我，
只是尋覓著
屬於自己的舞台罷了，
在這半夢半醒之間……
讓我們一同揮灑出
填滿自我色彩的
真正夢想吧！
多重結局冒險遊戲
全程語音動畫MTV
簡便操作系統
細緻CG＆精彩劇情
製作/開發 TGL 台灣帝技萬知科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw
出版/發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com http://智冠.TW
Soft-World International Corporation
© 2001 ACTIVE


尋找沉睡於大地中的古代文明
一位探險家的誕生
探險精神的「醍醐味」
探險的結果將改變歷史的腳步
「發現」「新世界」的感動！
「探檢」「未知世界」的樂趣！
4月20日探險開始
探検道
THE NEW FRONTIER
製作/開發 ニホンクリエイト株式会社
代理/發行 TGL 台灣帝技普如科技股份有限公司 http://www.tgl.com.tw
出版/發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com
© 2001 NIHON CREATE / Copyright 2000-2002 TAIWAN TGL CORPORATION / (P) 2001 & 2002 智冠科技股份有限公司 / © & (P) Soft-World International Corporation

















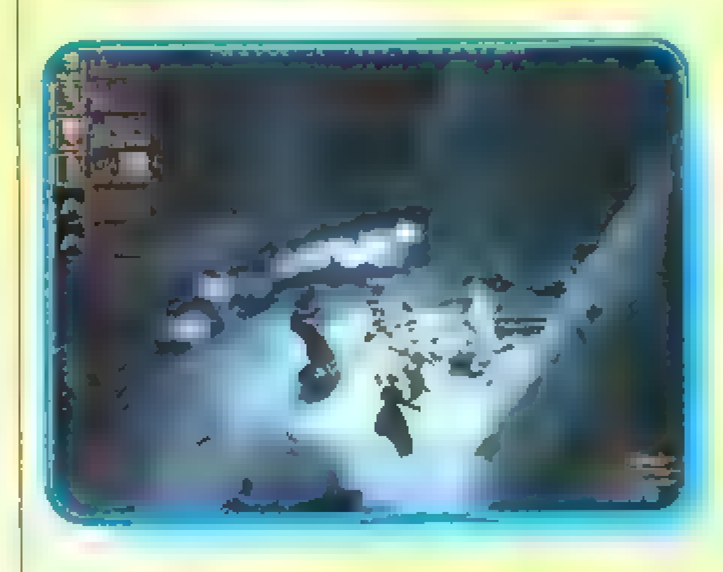
遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

末日危城中文版

喜歡即時戰略遊戲的玩家們，相信對Total Annihilation《橫掃千軍》這款遊戲不會太陌生。五年前這款遊戲首次以3D圖像的表現方式以及部隊的多樣性將即時戰略遊戲帶入了另一個嶄新的境界。而該遊戲的製作人Chris Taylor最新作品，就是這款在近日風行一時的角色扮演遊戲－Dungeon Siege《末日危城》（以下簡稱為DS）。這款被封為"D2（Diablo 2）殺手"的角色扮演大作在玩家之中引發了相當兩極的評價，以下就讓我們來看看到底是哪裡出了問題。

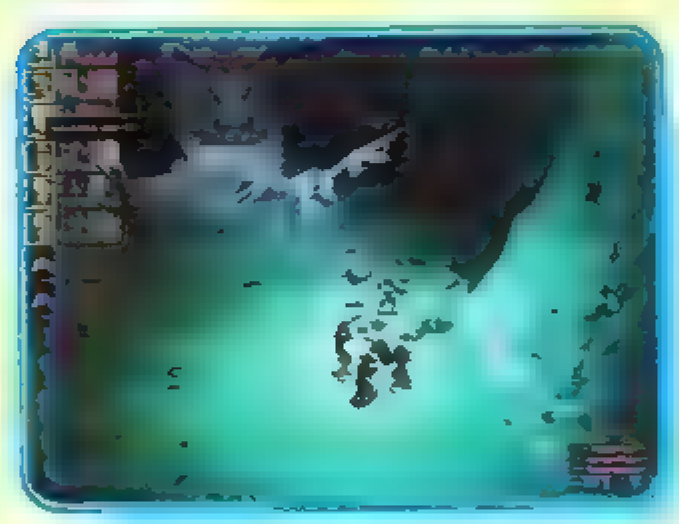
相信所有看過DS畫面的玩家都會被那精彩的聲光效果所感動，在全3D的環境下，展現出所有我們在以往的角色扮演或幻想小說中所不曾看過的壯麗場景，當你親自帶著一隊裝備著奇兵利甲，無畏無懼的冒險者跨過無底的深淵，卻發現一頭橫跨半個螢幕的巨龍在你面前沈睡時，那種震撼與感動實在很難用言語來形容。你甚至會看到海邊的海鷗與沙灘上的螃蟹，更不用說到充斥在遊戲裡那些華麗的武器攻擊方式與魔法效果了。然而這些代價都得用昂貴的硬體配備來交換，在薩卡蘭姆還不算落伍的配備下，1024x768的解析度在敵人過多時就會發生明顯的延遲，難怪遊戲雖然可以利用參數叫出1024x768的解析度，卻不讓玩家選用。



DS的配樂也是一大賣點，同樣由製作《橫掃千軍》的Jeremy Soule所編制，激昂的管絃樂風讓你在遊戲一開始就深深的融入冒險的旅程。可惜單人遊戲的劇情太過虎頭蛇尾，中間的過程也略嫌老套，整個遊戲的重心都放在畫面與戰鬥上。敵人的AI不夠聰明，只要用引過來個個擊破的戰術就沒有什麼難易度可言。

在此我們不得不提一下遊戲的中文化，本遊戲的中文化水準是薩卡蘭姆所見過最優秀的。在此我們分為幾個部分來說，首先遊戲中所有的劇情與對話都翻譯得十分通順得體，其次遊戲中所有標名字的物件，包括路牌或房屋的招牌等等，全部都用使用了適當字體的中文貼圖重新取代了，這是很少有3D表現的遊戲可以做得到的。最後所有怪物的譯名都十分傳神貼切，許多怪獸或物品的名稱除了除音譯之外，還會根據怪獸的外型來做調整。唯一的缺憾大概就只是重新配置的中文配音稍嫌誇張，不若原音的自然，但這點玩家也可藉由執行第一片中文光碟裡的LS_VOICE.EXE（說明書並沒有註明）來切換成英文發音，享受原汁原味的劇情對話。

本遊戲與其它角色扮演遊戲最大的差異就是在人物的培育上，一般RPG的人物培育都會有初始屬性，玩家在決定屬性或職業後便不斷累積該職業的經驗值，以便晉升到該職業更高的等級。但本遊戲卻完全捨棄了這種死板的作法，無論單人或多人戰役，在



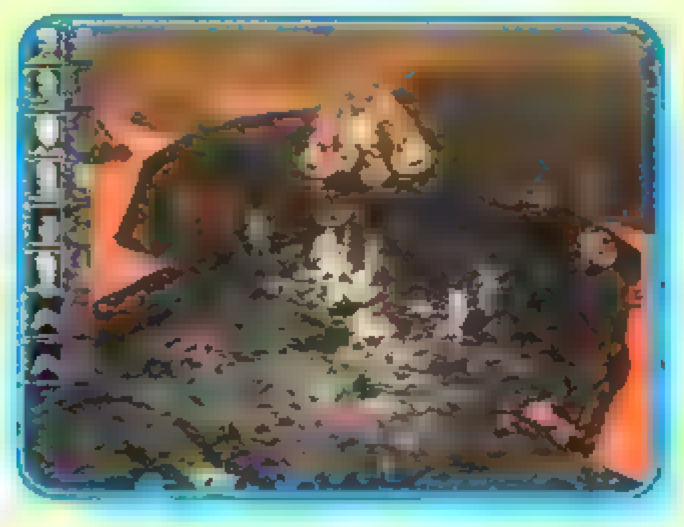
一開始你都可以選擇自己喜歡的角色外型、性別，並幫自己的角色取名，但這一切都不會對角色的基本屬性產生影響，接著只要你經常使用那一類的技能，該項技能的等級便會不斷的提昇，而在各項技能提昇的同時，你的基本屬性Strength（力量）、Dexterity（敏捷度）、Intelligence（智力）也會隨之提昇，而且所提昇的經驗值會同時分配到這三種屬性，差別只是在比例的多寡而已。因此在四項技能的排列組合下，本遊戲便產生了15種的職業和各職業依等級來劃分的各項分類。



乍看這似乎是一種很理想的升級制度，但在經驗值的限制下，除非你運用了特殊的技巧，否則要成功的兼顧兩種以上的職業將會比你想像中的還吃力，所需要的經驗值會超出你的想像。因此大部分的玩家還是都只專精一項職業。這時遊戲裡最大的問題就產生了，也就是操作方法太過單調。在單人連線時由於你可以操作整個隊伍來進行各種戰術運用，感覺還不會那麼明顯，但在多人連線由於你







只能操作一個角色，除了法師還可以玩玩各種魔法外，戰士和弓箭手就只能不斷的殺怪物，撿裝備，練功的樂趣很快就消磨殆盡。而且遊戲界面裡用來切換武器或法術的選項加起來總共只有四個，切換起來十分不便，更加深了操作時的單調程度。

還好除了武器面板的設計較為不良外，遊戲裡的其他界面還算符合人性。各種可以自行定義的熱鍵在單人遊戲時特別適用。而大家批評最厲害的個人裝備欄位太小的問題，薩卡蘭姆倒覺得見仁見智，因為不管哪一套遊戲，薩卡蘭姆總是覺得裝備欄永遠都不夠用，雖然在DS裡一些多人連線的地圖也有傳送器可以利用，但數量十分稀少，因此在多人連線時後來進來遊戲的同伴通常要走一大段路才能會合，這點的確造成許多不便之處。

提到多人連線的品質，這點就讓人不敢恭維了。除了區域網路的連線外，無論是用固定IP的Internet，或是進入微軟的ZoneMatch，延遲的情況都十分嚴重，而且Server會隨著Client端同步的延遲，也就是只要有一個玩家延遲，所有的玩家都會受到影響，交互影響的結果，整個遊戲常常進行不下去。另一個頗具爭議性的問題是多人遊戲把存檔放在玩家的硬碟裡，甚至可以從單人遊戲中匯入用密技升到最高級的角色（含身上所攜帶的物品，也就是物品可以任意複製），加上模組的盛行，製作小組根本就不打算防堵所謂作弊型玩家，這也是許多D2的死忠迷罵得最厲害的地方。

在這方面製作公司已經把編輯器釋出來了，也就是說任何人都可以利用編輯器來製作遊戲裡的關卡與環境，甚至自行編排任務。這也讓DS成為一款玩不完的遊戲，到薩卡蘭姆截稿之前已經有好幾個模組蓄勢待發了，除了由原遊戲引申的劇情外，一些用遊戲引擎製作的另類模組更是讓人心癢難耐，如以創世紀5代為背景的Ultima V: Lazarus，以及由Fallout（異塵餘生）為背景的Fallout Siege等等，連絕地武士的光劍、卡通中的魔法Dragon Slave（龍破斬）都出現了。這些模組不斷的將遊戲樂趣延伸下去，相信這也將會是往後本遊戲最迷人的地方。





遊戲護照
GAME PASSPORT

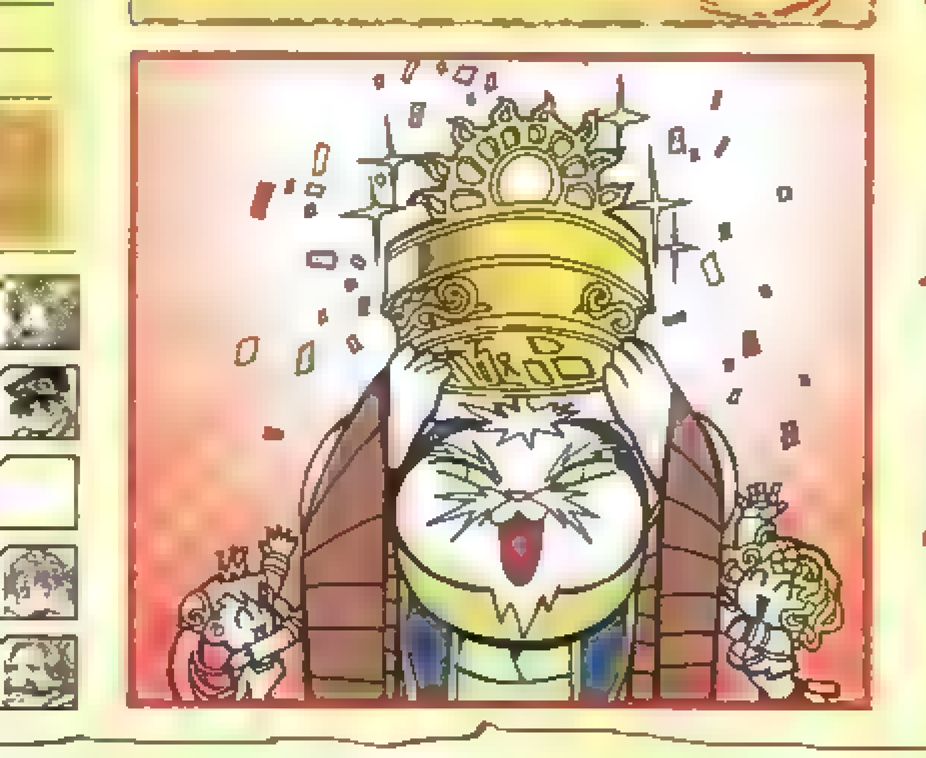


•末日危城中文版•

設計公司：Gas Powered Games
發行公司：Microsoft
遊戲類型：角色扮演

操作	上手容易，界面親和，玩家能輕易體驗其精髓。
耐玩度	除單人模式還有多人模式，耐玩度十分驚人。
劇情	劇情短促，簡陋的對話內容與虎頭蛇尾的結局。
音效	音效適切、音樂動聽，可惜不支援環繞音效。
畫面	華麗之至的3D畫面將遊戲帶入了另一個境界。

超高的需求配備、低落的連線品質、嚴重的玩家作弊問題，都無法掩蓋這款畫面華麗的角色扮演大作所散發出的光芒。



聖獨角獸騎士團
E-MAIL信箱 morris.huang@msa.hinet.net
聖騎士－痞子

聖女之歌

對於「守護者之劍」系列的擁護者來說，今年應該會有個難忘的夏天。經過了兩年漫長的等待後，風雷製作的「聖女之歌」，一款背負著「守護者之劍」宿命包袱的遊戲，終於在五月底上市了。我們除了亟欲知道「聖女之歌」本身的完成度與遊戲性外，也很好奇所謂的「摩爾定律」，究竟對這款遊戲會帶來什麼實質上的影響呢？

「聖女之歌」這次同時發行了限定DVD版本與一般的CD六片裝版本，但遊戲內容是相同的，我們選擇了一般的CD六片裝版本進行測試。在安裝時，「聖女之歌」便讓我們留下了相當深刻的印象，在歷經一小時反覆的放入六片光碟後，安裝終於完成了，整個遊戲總共佔了3.5G的硬碟空間，雖說將光碟中所有的資料都塞進硬碟裡，能夠提升遊戲進行的流暢度，且免去玩家頻換光碟的狀況發生，但3.5G的容量，即使與國外遊戲相比，也很難見到如此的「驚人之舉」。或許有個最小安裝的選項，對於硬碟空間不足的玩家來說，是比較有彈性的選擇吧！



進入遊戲後，優美的片頭動畫與略帶哀傷的音樂給人不錯的第一印象，故事從一位有著家庭暴力陰影的少女－艾妲，發生海難被人魚救起開始，之後歷經重重波折最後終於回到陸地上，但回到故鄉，卻還得面對歹毒地主的欺壓，與懦弱鄉民的謾罵。「聖女之歌」的劇情並未落入王子救公主的樣版窠臼中，遊戲中也常能感受出編劇為了劇情廣度所下的努力，但人物間的身世描述較少，個性刻畫也不夠深入，使得「聖女之歌」得了廣度



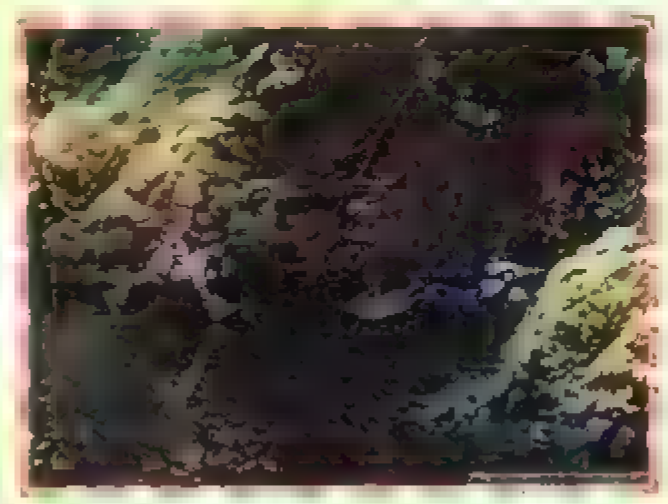
卻失了深度，尤其是艾妲與父親間的矛盾愛恨，其實是個很好發揮的點，但未被深入刻畫，頗為可惜。

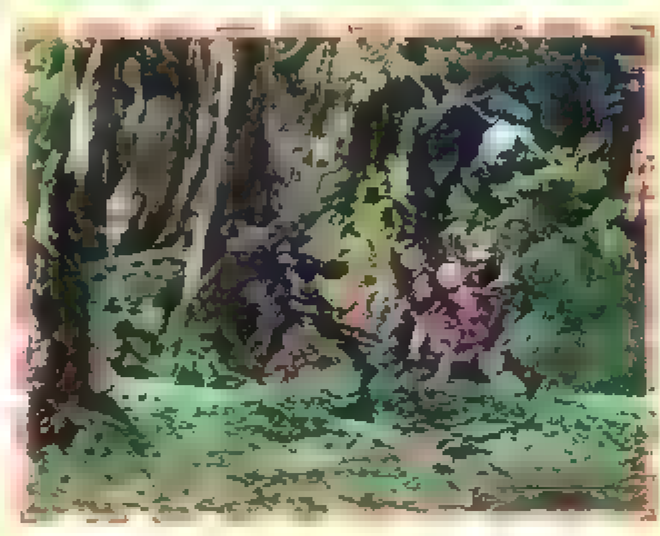
除了劇情，角色扮演遊戲能否成功，另一個重要的要素便是戰鬥與練功系統了。「聖女之歌」並未採取一般RPG所慣用的踩地雷式系統，玩家可以在場景中不時看到怪物四處「閒逛」，當艾妲碰上怪物時，戰鬥才會開始。這麼一來練功狂只要來回進出場景，便有數不盡的怪物可供練功，而討厭練功的玩家也可避開怪物，讓遊戲進行得更快速。遊戲的戰鬥採半即時制，在玩家設定好隊形並選擇好指令後，遊戲會自動依據指令所需耗費的「時間格」，來判定各個角色出招的時間，頗有戰略遊戲的味道。

另外除了以獲取經驗值升級外，還有個「魔法盤」系統，玩家可以用

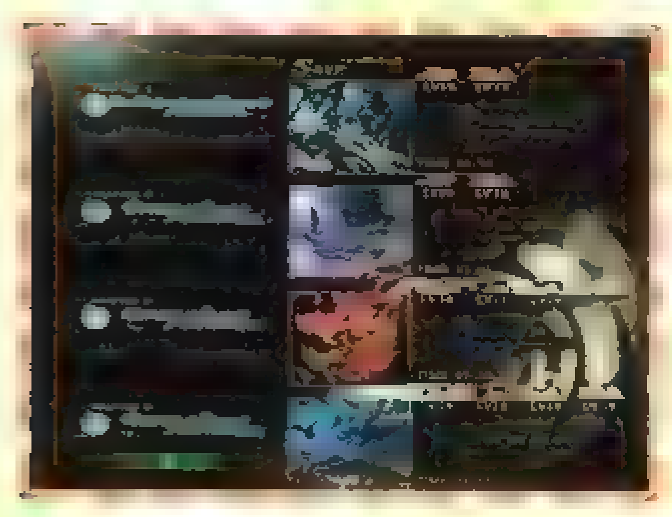


遊戲中獲得的「符石」，來合成出各種功能不同的魔法。上述的戰鬥系統頗有創意，但仍有些問題，第一是艾妲即使撞到了怪物，卻常常不會發生戰鬥，反而是從怪物下方繞過時，戰鬥卻詭異的發生了；而且有些怪物打倒後並沒有經驗值，不知是否因為此類怪物等級過於卑賤所致？遊戲後期戰鬥時有時會出現延遲，尤其是一堆人同時使出合體技時，會有明顯的停格狀況發生；魔法盤的使用上有點困難，玩家必須要好好研讀手冊裡的說明與遊戲中的對話才行，但頻率過高的合成失敗，會不斷地考驗玩家對於合成魔法的熱誠；最後，不知道為什麼，只要痞子每次使出「聖光斬」就鐵定當機…。

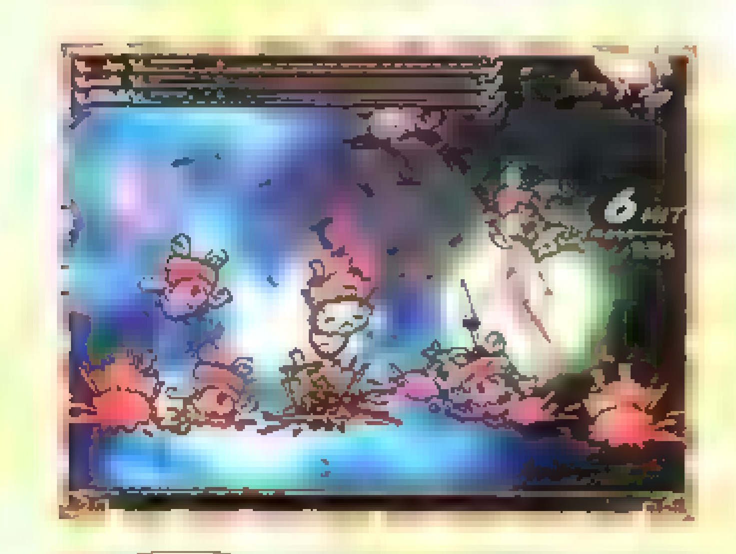




在操控方面，大部分情況下，「聖女之歌」只要以滑鼠操控便能進行



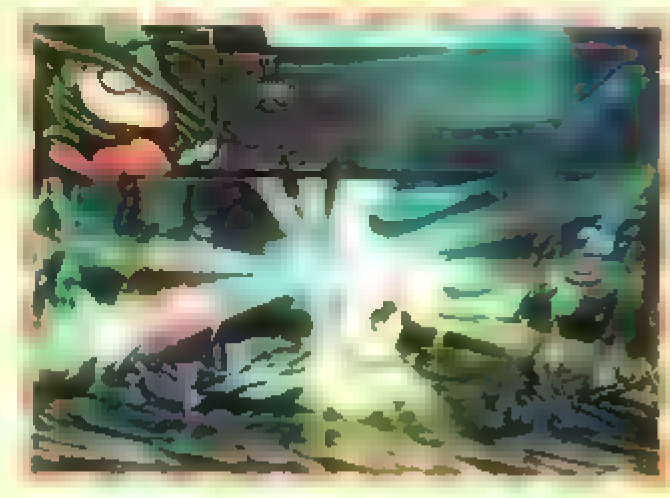
遊戲，在手冊中也附註了部分熱鍵，以方便玩家更快速地切換介面，但獨獨少了可以跳過對話的熱鍵，頗為可惜，可能是因為製作小組怕玩家不小心忽略了重要的對話吧！而介面也有些美中不足之處，如在使用魔法補血時，並不能直接看出角色的體力，還有在買賣武器時，也無法直接從介面上看出各種武器的相關數值，使玩家很容易浪費錢買了把差勁武器而懊悔不已。撿寶物是另一件令人難忘的經驗，明明寶物箱就近在眼前，無奈滑鼠怎麼點，寶物箱就硬是不打開，所謂看得到吃不到的痛苦，大概莫此為甚了。





「聖女之歌」最讓人激賞的，就屬優異的美術畫風，與動人的音樂！優美的美術一向是風雷的招牌賣點，從湛藍的深海宮殿，到楓紅片片的湖畔，優美的場景總是讓人驚艷，而日式七頭身美少女的人物的設定與生動的動作表現，也幫「聖女之歌」加了不少分。「摩爾定律」在這並未給玩家帶來任何好處，玩家的配備提升了，但相對的遊戲所耗用的資源也更重。由於場景的圖檔相當龐大，對於記憶體小於128 MB、和硬碟轉數過慢的玩家來說，玩「聖女之歌」真的要有點耐心。另外愈到後期，遊戲中的迷宮會愈來愈複雜，若手邊沒有攻略的玩家，最好自己動手畫地圖，否則會有迷路之虞。遊戲的音樂相當動聽，不過在遊戲中是以MP3格式播放，若想好好聽聽遊戲音樂的玩家，可考慮購買限定版，其中附錄的音樂原聲CD品質相當不錯，值得收藏起來。

在重複完整地玩了兩次「聖女之歌」之後，筆者其實能從許多小細節上中嗅出，製作者亟欲突破傳統國產遊戲窠臼的努力。但是在創意上花費的苦心，同時也應該反應在完成度上。「聖女之歌」有了一個不錯的起始，但不可諱言地，在各個細節上的小毛病亦不少。優美的畫面與音樂固然是吸引玩家的第一要素，但能兼顧耐玩度與完成度的作品，才會是市場最後的贏家。在截稿前風雷發佈了將於今年冬天發行「聖女之歌2」的消息，我們衷心期望在那時能見到一個更成熟、更精緻的續集。





遊戲護照

GAME PASSPORT

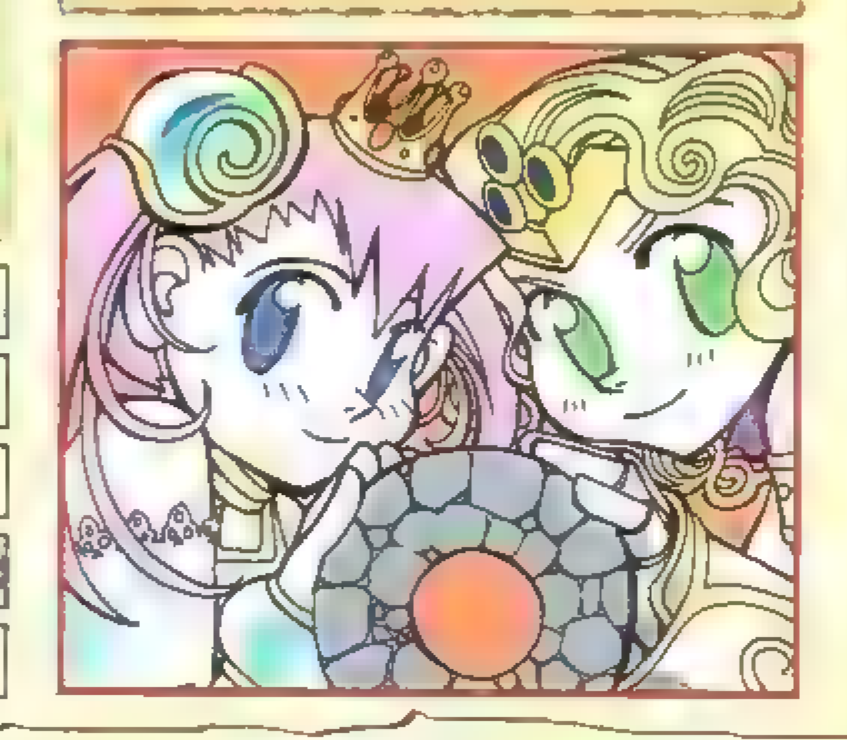


聖女之歌

設計公司	風雷時代
發行公司	風雷時代
遊戲類型	角色扮演

操作	滑鼠操控，相當方便，但仍偶爾有無法撿寶物等小問題出現
耐玩度	迷宮相當龐大，總遊戲時間不長，練功系統稍嫌薄弱
劇情	有著相當寬廣的劇情設定，但深度稍嫌不夠。
聲效	哀淒的樂風相當動聽，在國產遊戲的配樂中算是數一數二的
畫面	畫面佳、燈光美、人物讚、特效誇張得誇多，但可惜是電腦得跑得動。

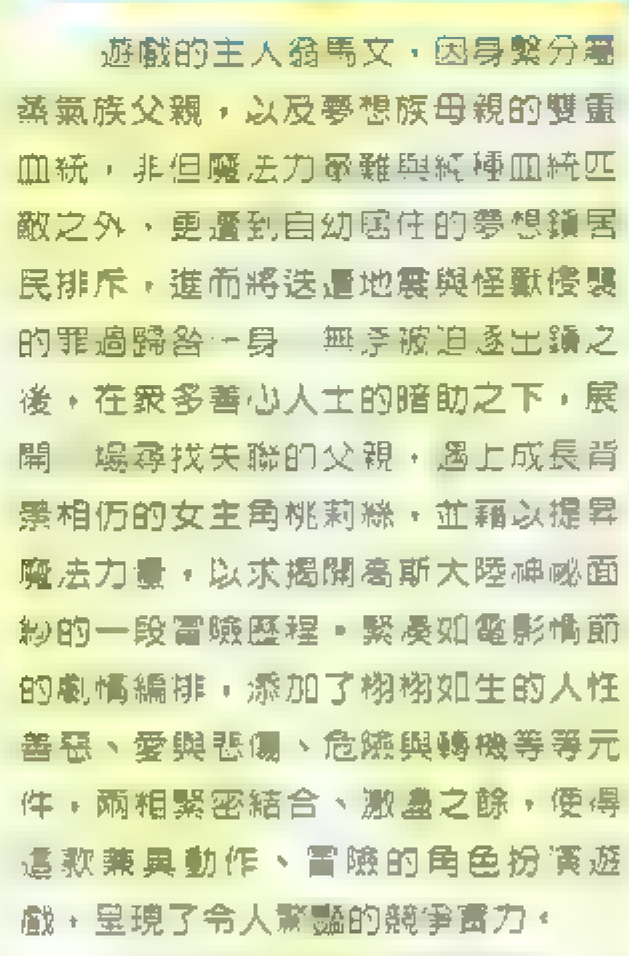
優美的畫風、淒美的樂曲，具創意的戰鬥系統，加上架構龐大的故事，「聖女之歌」有著吸引玩家的要素，但電腦配備不夠高檔，或是走迷宮常會頭暈的玩家，則請自行斟酌



E-MAIL 信箱 alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

草民騎士－老芋仔



魔法危機

該如何述說老芋仔生命中這一段奇妙的經歷呢？剛接獲這款遊戲的當兒，老芋仔委實見獵心喜，因斷定雜誌文編在郵寄時有遺漏之嫌，故喜孜孜的急欲電告這難得的小辮子；豈知雖僅薄薄的一片光碟，竟讓老芋仔逐日昏暗的慧眼為之一亮。可不是嘛，以現今的遊戲製作「規模」來說，單片光碟所傳達的意涵，首先在氣勢上就吃盡了「不如人」的苦頭，遑論吃慣「大魚大肉」的老芋仔，一時間還真險些鬧了個不大不小的笑話哩。抱持這般無地自容的愧疚心態，細細品味以求補償之後，更認定這款遊戲真不啻「小而美」的精品。

遊戲的主人翁馬文，因身繫分屬蒸氣族父親，以及夢想族母親的雙重血統，非但魔法力量難與純種血統匹敵之外，更遭到自幼居住的夢想鎮居民排斥，進而將迭遭地震與怪獸侵襲的罪過歸咎一身。無辜被迫逐出鎮之後，在眾多善心人士的暗助之下，展開一場尋找失聯的父親，遇上成長背景相仿的女主角桃莉絲，並藉以提昇魔法力量，以求揭開高斯大陸神祕面紗的一段冒險歷程。緊湊如電影情節的劇情編排，添加了栩栩如生的人性善惡、愛與悲傷、危險與轉機等等元件，兩相緊密結合、激盪之餘，便得這款兼具動作、冒險的角色扮演遊戲，呈現了令人驚豔的競爭實力。

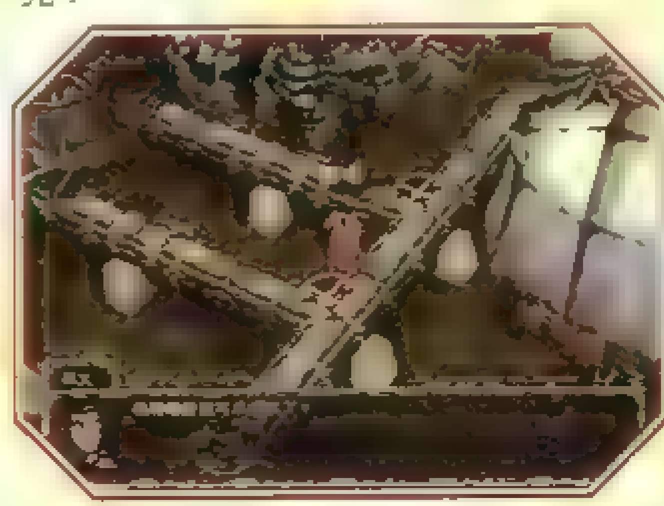
以全3D方式製作的遊戲畫面，雖採取傾斜俯瞰的視角設計，但在全方位的旋轉功能輔助下，達到遊戲畫面絕無死角的效能；無論主角置身於何種場景，運用旋轉功能將可更清晰的調查出場景的實況，以及隱藏在其間的過關關鍵。遊戲世界雖僅粗分為夢想鎮、蒸氣鎮、蜂巢、妖精森林、溪谷、高塔、火山和遺跡等八大區域，但各個領域的細部場景和迷宮的數量皆是不勝凡舉，故而遊戲所建構的整體世界，其實是遠超乎想像的龐大。色彩鮮艷無比、光影效果極佳的場景，儘管風格有極鮮明的迥異，但俱都深富卡通和童話式的味道；悠游其





間，真教老芋仔掙脫俗塵，重拾睽違已久的豐盈童趣。

採用即時制的戰鬥方式，的確很具有緊張刺激的效果；但比諸遊戲中俯拾即是的過關謎題之難度，那簡直就是名符其實的「小巫」了。老芋仔玩這款遊戲所獲致的最大滿足感，實源自遊戲中隨處可見的解謎難題；這並非出於自虐，而是「賤貨」的自然反應，教人不得不衷心佩服製作遊戲所投注的心力！雖然在過程中，難免會因之而延滯遊戲進度、多出許多白髮、便秘毛病再犯…但就是會讓老芋仔無可救藥、無怨無悔的耽溺其間；老芋仔動心忍性凡數十年，能夠這般交相激盪，並迸出如許「天雷勾動地火」般的火花者，非但難得，委實罕見！

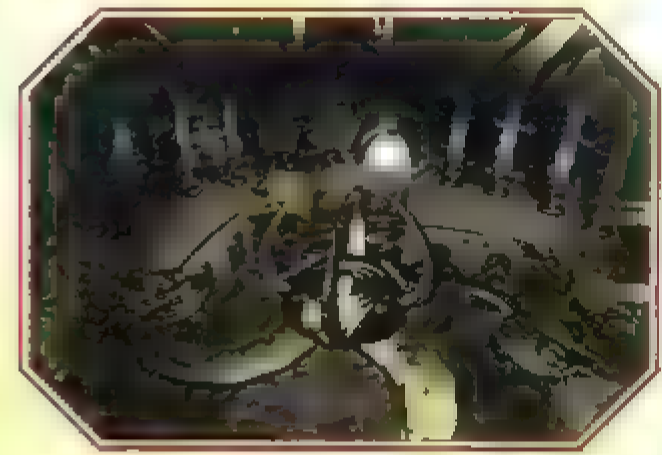


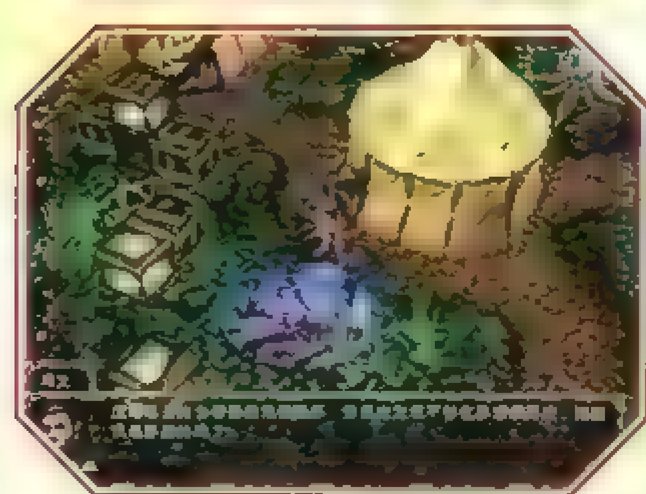
戰鬥系統在近身武器與法術的交相運用下，極能發揮即時戰鬥的特色；加之「族繁不及備載」的眾多種類的怪物挑釁，更穩固了這個環節的應有成績。怪物的造型一如場景，頗多而質優；復因不賴的AI所致，雖然展現了稍高的難度，但也造就了極其舒暢的速度感。施用法術的聲光效果，比諸優美的場景設計實不遑多讓；兼有不時穿插的大量精彩過場動畫，也就成為辛苦征戰後的最佳犒賞了。老芋仔不免又陷入迷惘，何以單片光碟的容量，竟能達致如此感人肺腑的成果呢？您還是不得不心生佩服的



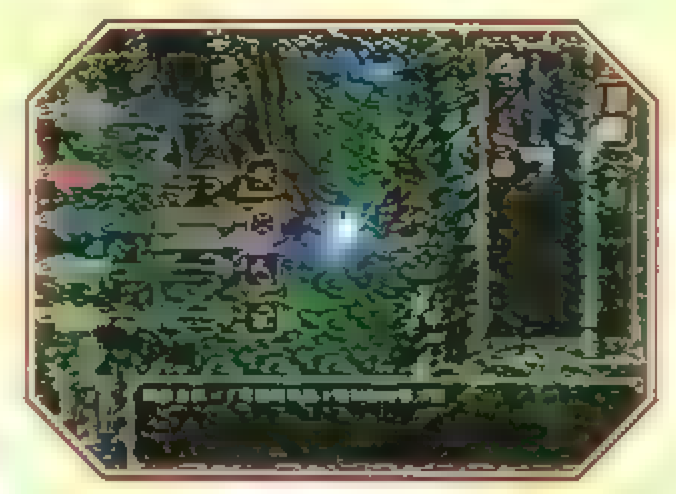
面對這樣的遊戲難度，玩家千萬別裹足不前，因為遊戲另有貼心的設計，在每個冒險的場景裡，皆有數量不等的「再生點」裝置，只需穿過而啟動它，即可在「非戰鬥陣亡」的任何不幸罹難之後，快速的、毫無次數限制的由裝置的所在復生重來，以免除頻繁的存取檔案之麻煩。玩家們可聰明自箇中含意？這是意味著除了被怪物打死以外，在遊戲裡尚且埋伏了眾多的其他死法；哪怕是跳躍時的不

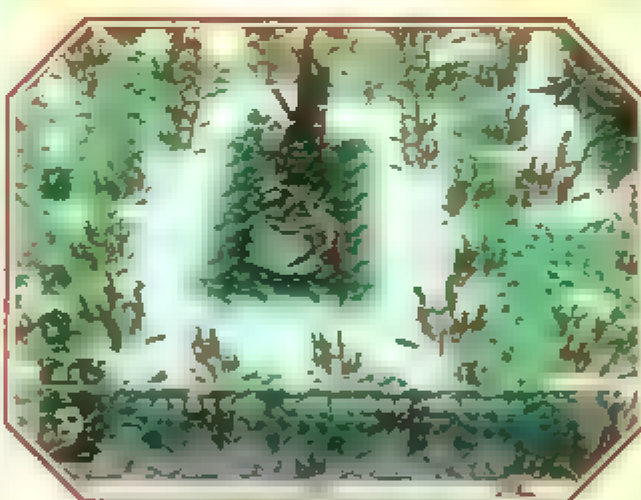
慎落水、誤觸迷宮裡的陷阱、致命的解謎失誤等等…否則您倒說說，要恁多的「再生點」幹啥用呢？





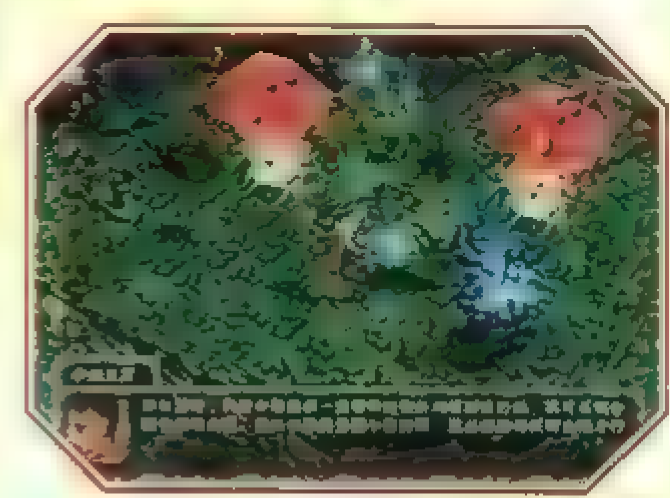
　　相對於戰鬥系統，武器防具和物品道具的設計，在數量上顯得較為不足，但所幸皆有絕對的通用性可堪彌補。反觀每個場景所附的即時地圖功能，則鉅細靡遺到令人愛不釋手的地步，輔以「指南針」的辨別方位，即使是頁亂如麻的迷宮，諒必也不致迷路才是；絕的是，仔細的「閱讀」地圖，甚至可找出被難題所困的解答，

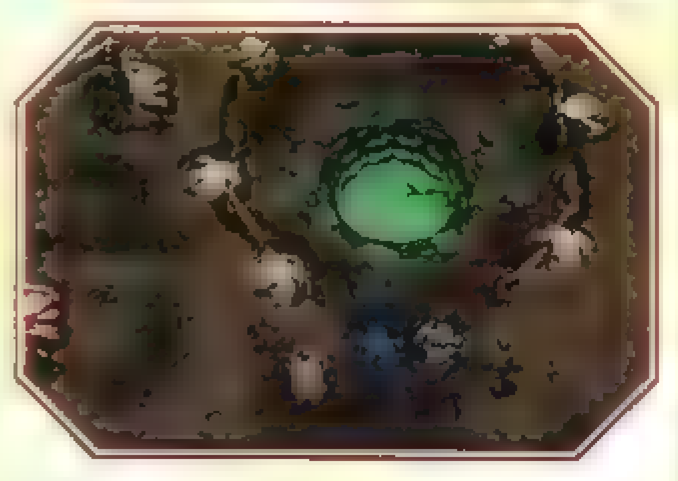




誠不失為意外的驚喜。本款遊戲的另一項卓絕表現，在於擁有全程的真人語音，且錄製有近六十首優美動聽的背景音樂，讓之遊戲在中文化的過程，亦能保持原作品的風格、無失誤的感覺之一想，玩家若是能再一想，不難產生全新的認知。

　　言至此，看官們或許會好奇老手仔今番何以一反平日的刻薄、令讀者熟悉的毒舌本性，原因正是有鑑於，對於認真負責的製作，且有超凡表現的遊戲作品，吾人不能忽視之對，並藉此發揮世道力量，以彰顯人性的光明面…首先是，老手仔何嘗不懊惱找不出缺點，以提供大放厥詞、整人爆笑的「談資」呢…對於成績如此斐然、可敬的一款遊戲，罵慣遊戲且惡毒如老手仔者，亦不免一時詞窮而收斂。希望這種認真負責、用心為人…用心推薦的態度，能夠喚起玩家們對此遊戲的正視，不論是臺灣本民，或是民眾已民的玩家，錯過了這款精彩的遊戲作品，那不但是可惜，且是猶勝於偷拍的不道德…





遊戲護照
GAME PASSPORT

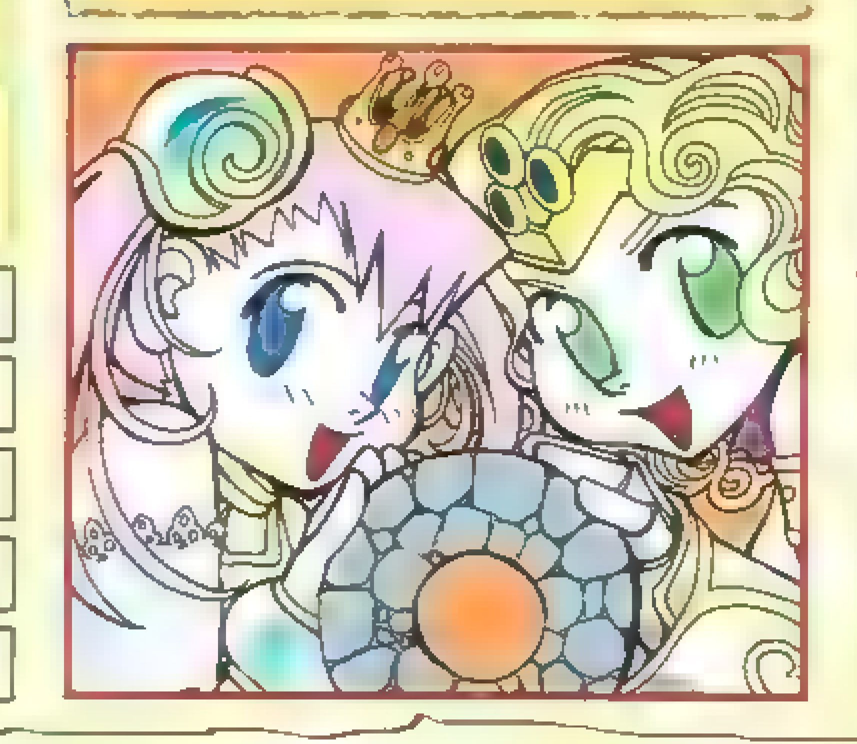


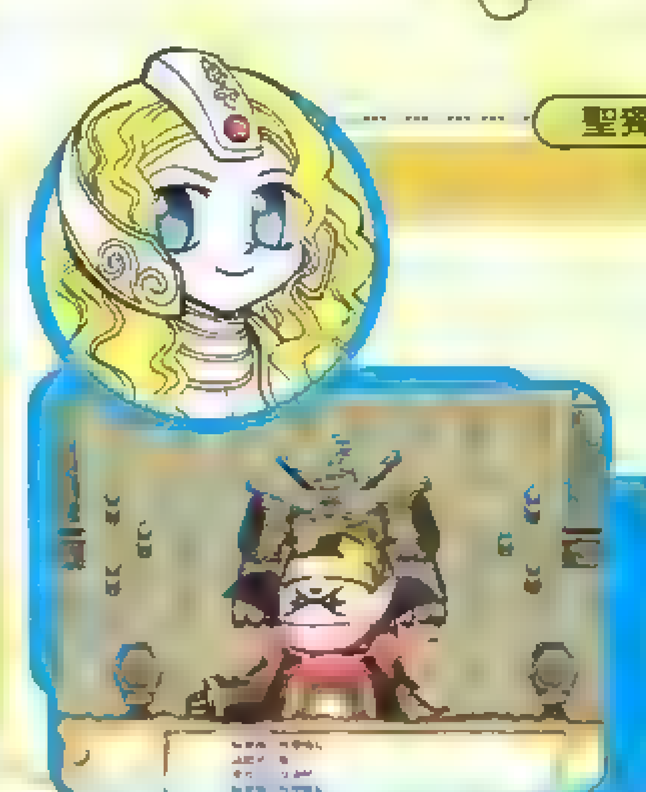
魔法危機

設計公司	SunFlowers
發行公司	華義國際
遊戲類型	角色扮演

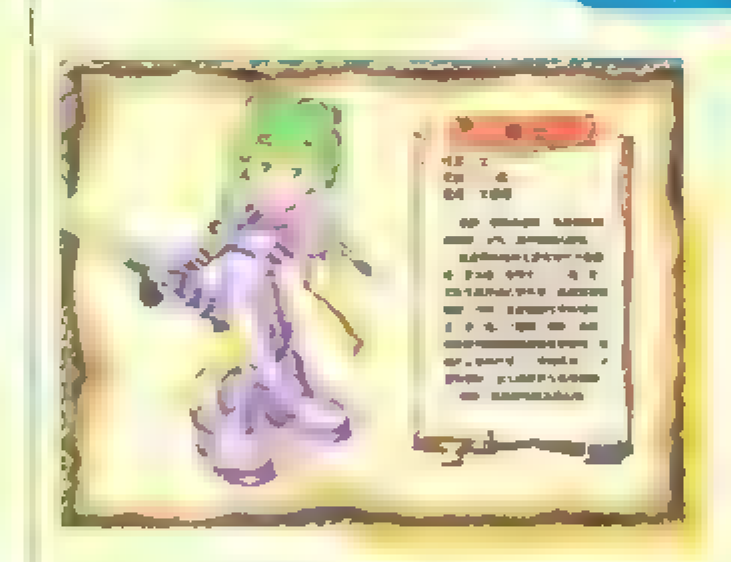
操作	流暢度極佳，鮮有延滯現象；介面簡潔有力，極易上手
耐玩度	角色扮演、冒險、動作皆宜，已達百玩不厭境界
劇情	劇情結構嚴謹，步調緊湊富張力；細微處更見不落俗套的功力
音效	背景音樂為數頗鉅，質量並重，搭配全程真人語音，生動活發
畫面	場景設計富有童話般趣味，色彩鮮艷奪目，光影效果不凡

豐富緊湊的劇情，賞心悅目而風格多變的遊戲畫面，大量而繁簡不一的謎題設計，不凡的聲效表現，很值得推薦





冒牌大英雄



由國內廠商自行研發，以角色扮演作基礎的大富翁類型遊戲－「冒牌大英雄」，突以往傳統大富翁的遊戲方式，以可愛的人物造型，加上便宜的售價，想要收買玩家的心。這種類型的遊戲從以前到現在已經有很長的一段歷史了，但是到底這款以簡單的玩法與低價策略來搶攻能不能奏效呢？就來看看吧！

遊戲一開始就有八種職業：戰士、武鬥家、女騎士、狂騎士、魔法騎士、修女、賢者、小偷，任玩家選擇，這八種職業各自有不同的技能、屬性、還有不同的星座與個性（誰規定像修女這種柔弱的女生就要是雙魚座的，而小偷這種頑皮奸巧的角色就設定成雙子座的呢？輪家不要啦～），基本上，自由度還蠻高的，可以依自己的喜好與個性來選擇，選完角色之後才能進入遊戲。不過，不管選那一個角色，出場的地方和出場情況都是一樣的，並不會有什麼改變。故事一開始，玩家是個三流的小角色，因為不甘心被三隻小卡的魔獸欺負，之後便拜師學藝，立志要成為大英雄。雖然故事內容很簡單，但是可別小看遊戲的難度喔！因為，想要過關斬將可不是那麼容易。

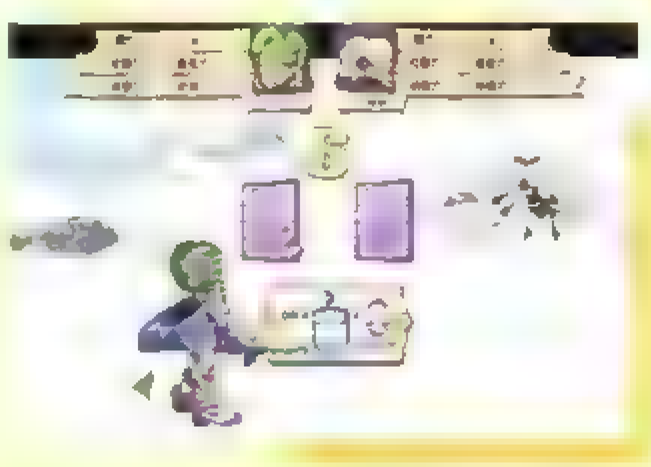


之前小白豬就有提到啦，「冒牌大英雄」是一款以大富翁為基礎的遊戲，所以進行的方式不用多說，就是以擲骰子的點數來決定前進的步數。不過，可別以為走個幾步路，誰最快到達終點就沒事了，嗯～NO！NO！NO！沒那麼容易。一開始不管選擇那一個角色，都只有簡單的武器和一百塊，所以只能打些小怪來慢慢提昇自己的能力並累積一些金錢；但也不是每一次移動都會碰到魔獸，有時候也會有些突發的事件出現，來考考玩家的反應，雖然說拒絕或是不參與是自保的好方法，不過有時稍為發揮一下同情心，來幫助一下NPC也會有意想不到的結果（小白豬是最有同情心的啦！不過還是被騙了一半的錢



大富翁類型的遊戲，最吸引小白豬的地方，一直是它多樣化的事件與買賣土地及道具的趣味性，「冒牌大英雄」裡自然也沒有缺少，不過，可不是錢多就可以買得到城鎮的。首先必須先走到被魔獸攻佔的城鎮，然後打敗魔獸才能收復城鎮成為自己的領土，這樣才能從中收取報酬以及往後的稅收。有了這些COCO當資金，就可以到道具屋和武器屋裡，買些自己上





路所需的裝備和武器，繼續冒險。除此之外，玩家還可以將收服的魔獸，派駐在自己的城鎮裡，等下一次再回到同樣地方時，就可以拿到產生出來的武器。但是走到被魔獸佔領的城鎮後，在按下佔領時，可以先參考一下魔獸的等級，惦惦自己的能力後再下手也不遲，否則，老是一直在教堂裡進進出出也不是辦法。

當然，戰鬥是角色扮演遊戲的靈魂所在，好不好玩就看這裡了。在這款遊戲中，不是用滑鼠點攻擊或防禦就一切OK囉！當碰到魔獸的時候，畫面會出現兩張牌來決定雙方那方先攻，那方後攻，相對的這就決定了接著要採取的行動了，看是要選擇攻擊（防守）、特攻（特防）、魔攻（魔防）、投降或是逃走。「特攻」雖然可以一舉給對方致命的一擊，但是如果被對方以特防來防禦，這一擊可就會

反彈到自己身上，造成無法彌補的傷害（小白豬最喜歡用這一招，雖然容易一擊必勝，但是一擊必死的情況也是很多....）；此外，除了被打敗會掉東西，如果玩家看情況不對而選擇投降的話，所擁有的金錢也是會被拿走的，所以可要多加小心。



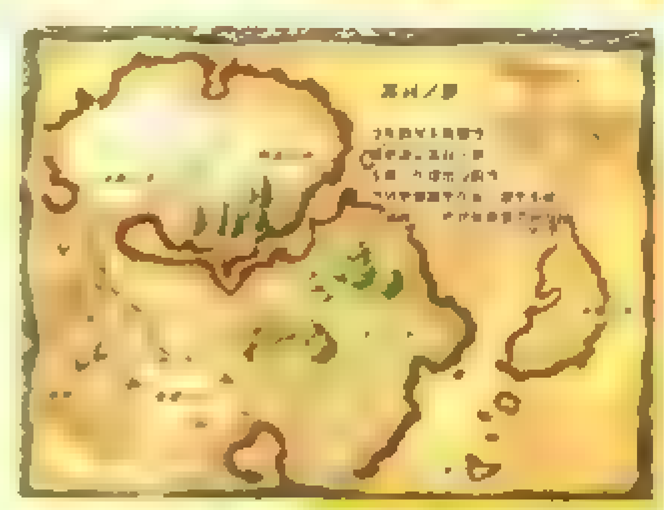
如果玩家不幸被掛了的話，會從教堂中再復活，而教堂除了復活與治療的功能外，還有一個很重要的用途，不管如何玩家一定都要去教堂走走。因為遊戲中角色是採用點數分配的方式，所以每一次角色升級後，都會被分配到一些點數，這時就可以去教堂，將這些點數分配到各個技能，所以玩家也可以依照自己的喜好或習慣來決定角色的屬性，看你是要加強攻擊力、防禦力、體力，還是其它數值，這麼一來，這個角色就會慢慢成為玩家心目中，獨一無二的角色了哦！另外還有一點小白豬要在這裡叮嚀大家的，就是在遊戲中所撿到的武器防具，也都有等級或需求上的限制，玩家可要睜大眼睛，可別撿到好東西但是卻無法裝備喔！

既然是捷友出的遊戲，連線功能當然是不會少的啦！所以玩家可以連上「A-Net」這個伺服器，來場多人連線大戰。一場限定九人，而且為了怕老玩家級數練得太高，新玩家永遠無法勝出，所以特地將遊戲設定成每一次登入都從一級起跳，這樣就不怕有永遠為王的狀況發生啦！有興趣的玩家上網試試看。另外還有一點很特別的是，在裡面沒有選到的角色，也會在半途出場和玩家一較高下。像小白豬玩到一半就殺出個程咬金，一直跟小白豬搶著佔領城鎮，沒事還偷偷暗算我，真是的～玩家不可不防啊！



其實，這款遊戲的畫面與人物造型平實，玩法與遊戲進行方式都還蠻順手的，雖然加入了不少任務模式，





玩久了還是會有點令人不耐煩。小白豬強烈建議，以它的整體玩法和角色造型，再考慮它的便宜售價，可以推薦給對遊戲還不是很深入的新手級玩家。相信菜鳥級玩家在受過益智類的遊戲的洗禮之後，玩玩這款加入角色扮演要素的大富翁遊戲，提前了解一下角色扮演類遊戲的操作模式與其主要特色，這樣畢業之後，就可以挑難度更高的遊戲囉！

遊戲護照

GAME PASSPORT

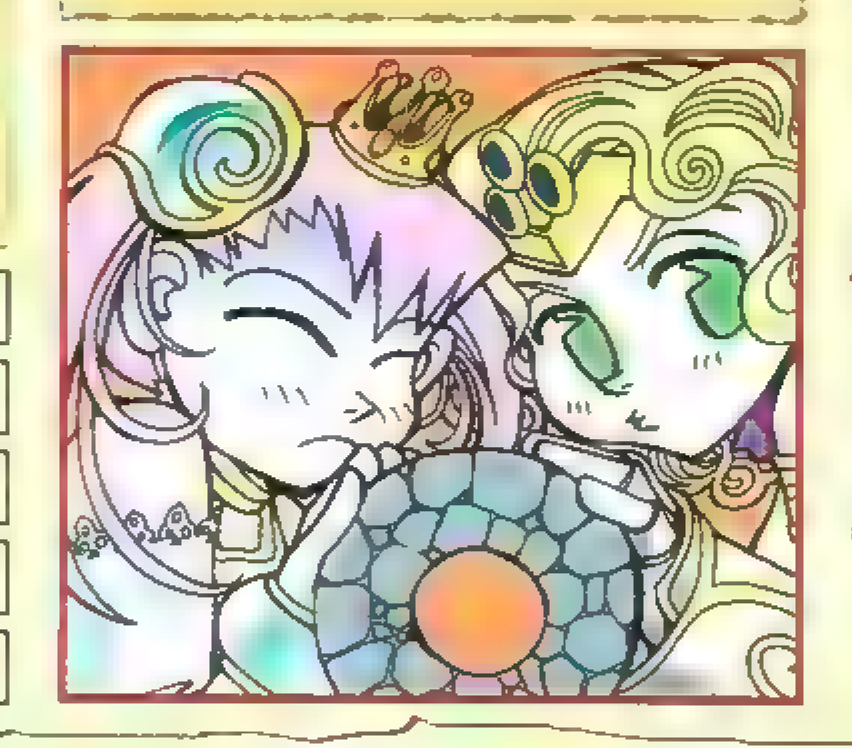


冒牌大英雄

設計公司：捷友資訊
發行公司：捷友資訊
遊戲類型：益智角色扮演

操作	介面簡潔便利，不用花時間去了解就可上手
耐玩度	大富翁遊戲加入任務模式，耐玩度提高。
劇情	毫無新意的故事內容，過於簡陋。
音效	背景音樂與音效普通，沒有特別突出之處
畫面	畫面場景與人物造型平實，魔法效果較為出色。

整體而言水準平平，但是融合了大富翁與角色扮演的玩法是遊戲最大的特色，超便宜的售價是新手玩家值得考慮之。



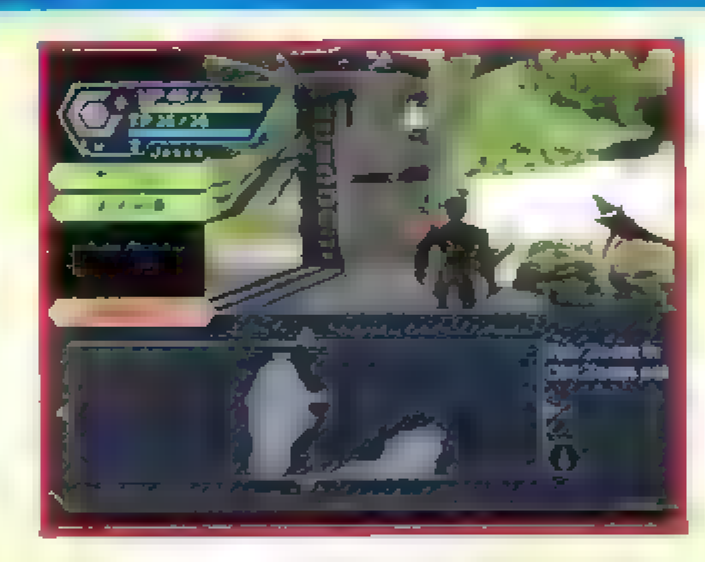
夢幻之星網路版

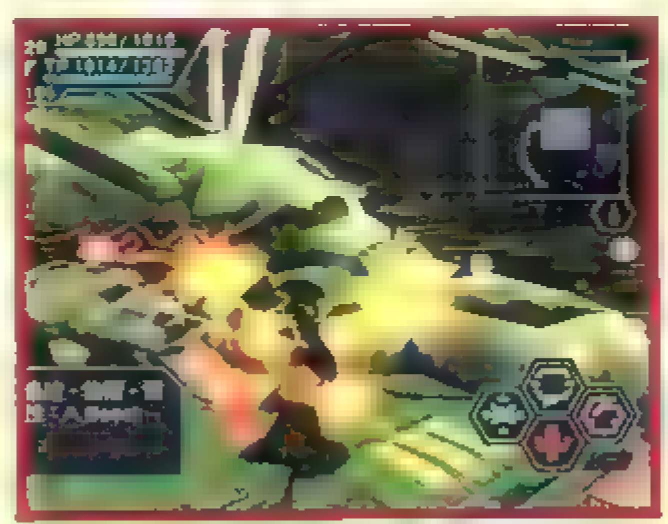
由SEGA Sonic Team製作、從Dreamcast移植過來的「夢幻之星網路版」，是一款著重在動作成份的角色扮演遊戲。故事內容主要是在敘述，一群太空移民在前往新星球定居的時候，因為這個星球遭受異變，而集體消失。為了尋找這些失蹤的人們，也為了瞭解這個星球到底發生了什麼事，於是玩家扮演的獵人，經由第二艘太空船後人的委託，而前往該星球調查所引發的種種故事。

儘管取名為「夢幻之星網路版」，但是這款遊戲可不只是一款單純的網路遊戲而已，除了可以連上網路進行多人連線模式之外，「夢幻之星網路版」本身也包含了許多單機版任務，因此不時可以聽見許多玩家甚至只是將「夢幻之星網路版」當作單機版遊戲來玩的聲音。事實上，不論是單機版或是多人連線模式，「夢幻之星網路版」的遊戲內容都是由一個又一個的任務組合而成，藉由這些任務，您將會慢慢瞭解這個遊戲的故事背景，和它想要告訴玩家的一些訊息，基本上算是個任務導向的遊戲。

雖然整體的任務還算豐富，由數十個任務組成，地圖也分為四大景色迥異的區域，甚至每一個任務的委託內容也都不同，不過由於任務的流程解法大同小異，幾乎都是前往那四大區域，拚命的砍殺怪物，打開通往下一層的機關、完成任務目標，然後回到公會領取報酬，因此一開始或許還感覺頗為新鮮，但是在遊戲進行了一段時間後，就會讓人感覺都只是在重複做著相同的動作，對於遊戲的耐玩度和變化性多少打了一些折扣。當然，若是您遊玩的重點是擺放在網路功能上，那麼和戰友之間的互動又會對遊戲的感覺起了一些化學變化，因此筆者建議，網路和單機的遊戲內容玩家都可以嘗試看看，不但可以大幅增加遊戲的耐玩度，也可以讓自己獲得不同的樂趣。





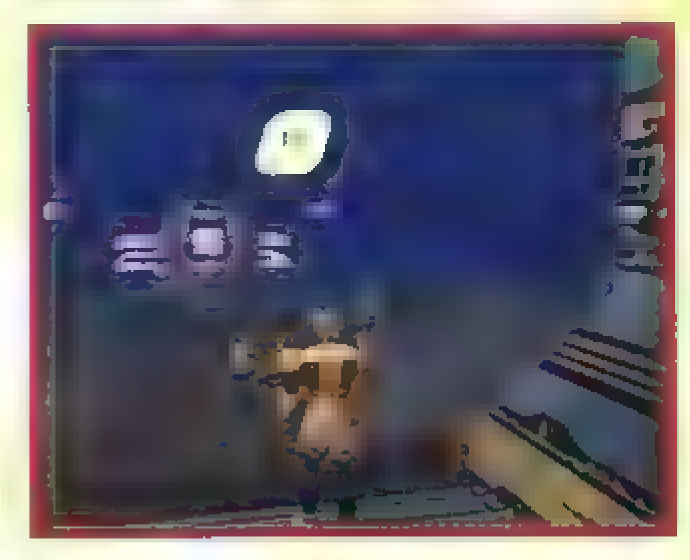


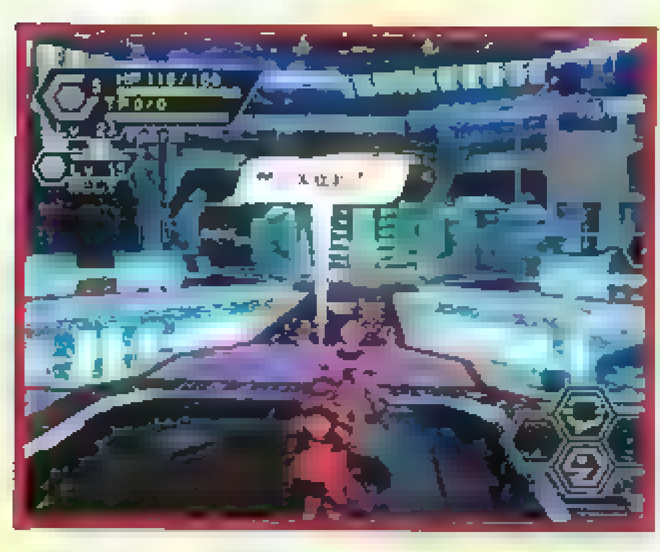
此外值得一提的是，製作公司會不定期的更新網路和單機任務，讓玩家可以上網付費下載，例如最近一次的任務，就是將音速小子放進了網路版任務中，不但讓人驚喜，任務內容也相當有趣、有創意，試圖讓這款遊戲的壽命可以維持得更久，這樣用心經營的作法，值得鼓勵。

在遊戲畫面方面，雖然「夢幻之星網路版」是款數年前的舊作，不過由於它所使用的顏色相當鮮豔大膽，人物、怪物的造型也獨樹一格，科幻異世界的風格濃厚，因此不但沒有讓人感覺過時，反而因為遊樂器風十足，而讓人感覺頗為新奇。此外，遊戲中的視覺效果也都相當華麗，不論是魔法、爆破都具有相當的震撼力，因此將整體的遊戲氣氛營造得相當成功，基本上筆者對於如此風格的呈現，是持正面評價的。



整款遊戲中最讓筆者不能忍受的，就是操控方面的設計，以一款ARPG而言，如何流暢的讓人物移動、攻擊是遊戲中相當重要的部分，但在「夢幻之星網路版」中，若是您使用的操控方式是以一般PC所配備的滑鼠和鍵盤的話，您不但時常會因為不能精確的讓人物移動到定點，而錯失攻擊的先機；也會在與敵人互砍的同時，

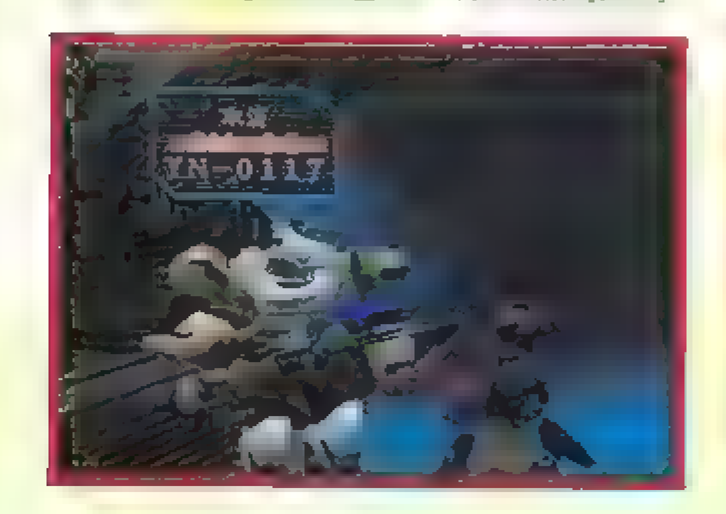


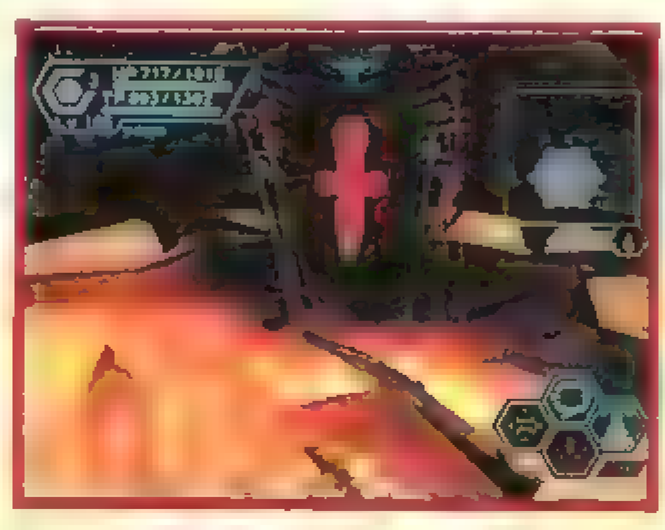


因為操控的不順手，而無法快速的變換位置，躲避敵人的攻擊，喪失了許多戰鬥的樂趣。相信這對許多習慣只以滑鼠，或是鍵盤加上滑鼠的玩家來說，無疑是項不夠貼心的設計。因此儘管筆者一開始還很「堅持」的想要使用滑鼠或鍵盤來操控人物，但是在經過一陣手忙腳亂後，最後還是放棄堅持，決定使用搖桿來進行遊戲。

在戰鬥方面，「夢幻之星網路版」雖然也是ARPG，不過其打鬥的激烈程度和ARPG的經典之作「暗黑破壞神」相比，根本是小巫見大巫，因此一但和敵人短兵相接，基本上其實頗有隔靴搔癢之感，很難讓人有"殺戮"的快感，是遊戲中令人感到可惜的地方。不過「夢幻之星網路版」中的敵人設計得相當有創意，即便是小嘍囉，無論是在造型或是動作方面都有各自的特色，有的會裝死、有的則會跳躍攻擊等等。BOSS級的角色，更是讓人欣賞，不但外觀非常有魄力，攻擊模式也頗具巧思，讓筆者每次要打BOSS的時候，都感到特别的熱血沸騰。此外，由於「夢幻之星網路版」是用3D製成，因此無論是在技能的施展，或是與敵人展開攻防時，臨場感都會特別真實，與2D遊戲相較起來，這是「夢幻之星網路版」相當具有優勢的部分之一。

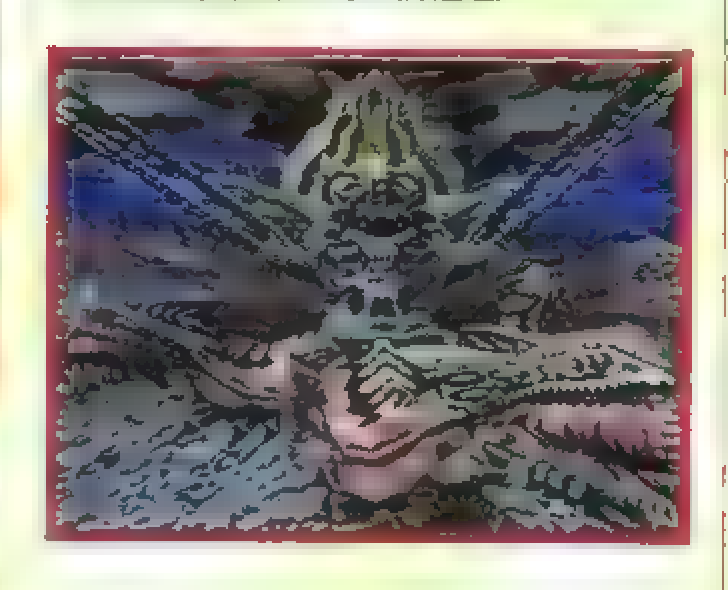






在音樂音效方面，背景音樂相當符合「夢幻之星網路版」的風格，節奏明快、強烈，具有獨特的魅力，音效的設計也相當卡通化，兩者搭配起來，將整款遊戲烘托得更具質感，如果您不習慣打開喇叭進行遊戲，絕對是件相當可惜的事情。

整體來說，「夢幻之星網路版」的表現相當中規中矩，儘管是一款幾年前的舊作，不過以現今的眼光來看，整體的完成度和協調性都算是相當高，儘管在操作方面表現不佳，沒有做好移植平台的妥善規劃，不過仍是款值得推薦給玩家的遊戲。



遊戲護照

GAME PASSPORT

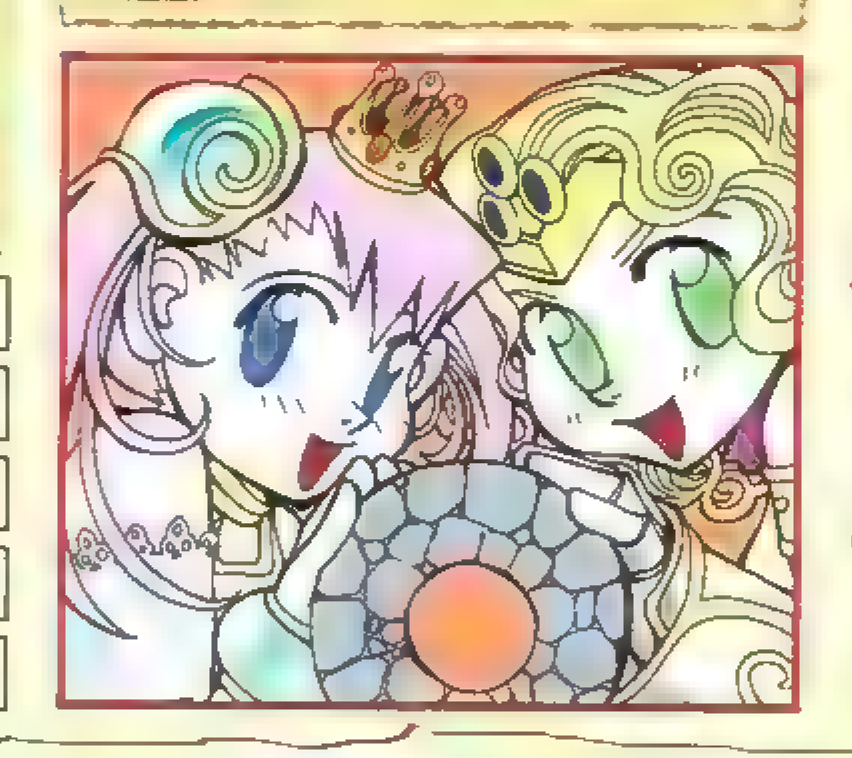


•夢幻之星網路版•

[illegible]：SEGA
發行公司：第三波
遊戲類型：角色扮演

操　作	除了搖桿之外，其他操控方式皆不容易上手
耐玩度	任務不斷更新，和多人模式所賜，耐玩度提高不少
劇　情	遊戲背景故事，科幻路線新鮮有趣
音　效	風格特殊，對遊戲的氣氛有畫龍點睛之妙
畫　面	遊戲畫面色彩豐富有趣，遊樂器味道濃厚

以整體來說，「夢幻之星網路版」儘管在操作方面不是相當便利，不過在其他方面的搭配下，仍讓整款遊戲充滿了樂趣，應該還算是款值得推薦的遊戲



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部份須下個主題，內容盡量以詼諧有趣為主，歡迎踴躍投稿，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS

深邃幻想

菜鳥歷險記

琥珀——jingkuo——僧侶

冒險家/喵媽

探索起源之村

相信不管已經測試過或沒測試過這款《深邃幻想》遊戲的玩家，一定早就在等待這款遊戲的上市，見識一下到底這些精美的人物能為遊戲帶來多少的新鮮感？當我跟同事一起登入創造新人物，玩了一個小時之後發現，我們已經不可自拔了。



◀我的僧侶即將出動

喜歡紫色系的我，創造了僧侶角色；同事一號「002ags」成為肉盾角色的戰士，而同事二號「離別羽」化身為魔法師。一個人在城裡頭亂逛一圈，發現城裡早就已經是人山人海，到處都熱熱鬧鬧的聊天講話。這時眼前居然一個全身盔甲的中古世紀武士裝扮的角色走過去，002ags驚呼：「啊！外星人快回火星去吧！地球很危險地！」，讓我跟離別羽無言以對，只能繼續投以羨慕的眼光，感覺那全身盔甲正對我們這些菜鳥發出嘲笑聲般的慢慢遠離。

我們三個繼續到處跟NPC聊天，每個人似乎有都有自己的秘密，而女性NPC更是個個比辣……。002ags最愛去找亞爾曼德拉聊天，玩家只要看一眼，就知道為什麼了。而我最怕去找占卜師艾絲佩拉娜講話，總覺得她怪里怪氣神經兮兮的，真怕哪一天她說會有厄運降臨在我頭上……。



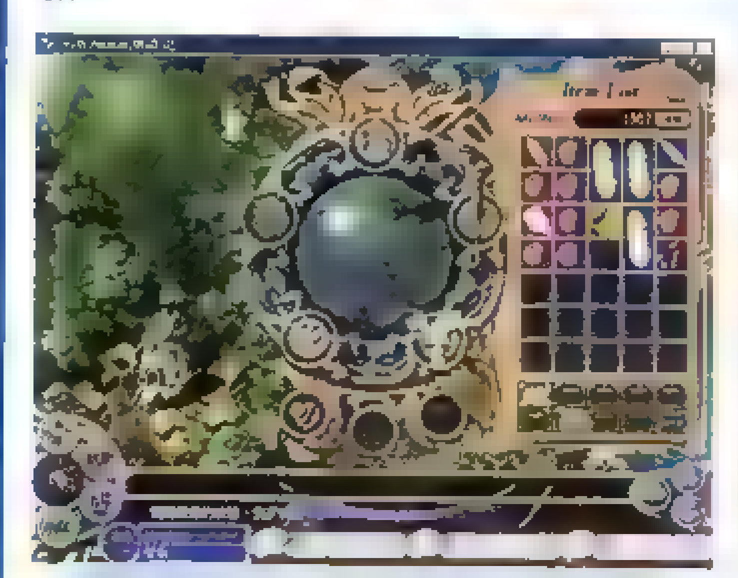
▲這就是那神經兮兮的占卜師



▲這位真的是辣姐啊

熟悉戰鬥的方法

晃了好一會兒，也該辦點正經事了，出外打怪賺錢囉！002ags看著攻略說：有四個任務要先進行，也就是武器店的勇氣測試、占卜師的尋找藥草、道具店的道德測試及尋找鍊金師的戒指。這四個任務的存在，我想是為了讓大家快速上手和熟悉遊戲進行的模式。不過說實在的，一開始找這四個屋子就費了一番功夫，因為我們一直迷路，要不就是游標只是出現一扇門，我們就非進去不可，甚至一直不小心跑出城，真是不想活了，赤手空拳的也敢出城？只好乖乖站在原地讓其他人來解救。



▲物品欄空空如也，這就是菜鳥的悲哀…

這四個任務的完成地點，大都在北方的北門或西南的墳場完成，這一路的冒險，我們儼然將辦公室變成網咖用。

002ags：「羽，快啊！用魔法啊！J，我快沒血啦！肉盾不是一直讓怪打好玩的啦！」
離別羽：「我知道啊！我集氣還沒好啊！」
J：「可是我沒魔了捏～～你血還有150，不要怕啦！」

▲看似複雜但清楚明瞭的系統選項

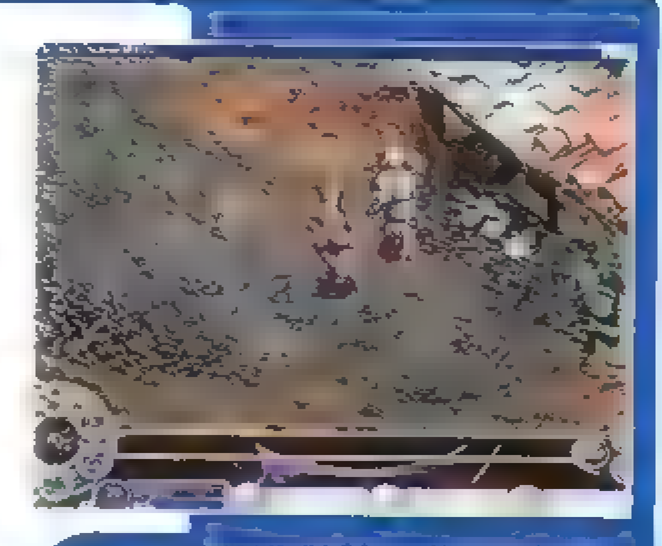
▲畫面上人山人海

這時候密及男002ags又說了：「ㄟ，我們來排隊形吧！聽說攻擊有加給哦！」於是進入戰鬥中，我跟離別羽聽從002ags的指揮，排成一正確隊伍後，002ags每次在攻擊前都會喊出：「獨角獸」。嗯，感覺還真的滿專業的哩！而且連鎖攻擊還真不是蓋的，當我和002ags的戰士連鎖攻擊，加到離別羽身上，讓他的魔法攻擊強化，果然就常常有超強魔法效果出現。一人加魔法師連鎖，就是兩顆魔法球；兩人加魔法師連鎖，就是三顆魔法球。如果我要使用治療，也會有同樣的效果，等於多重治療的意思。不過我想，依照集氣的時間點和大家打字的速度，可能要非常有默契才容易成功。否則就是要在同網咖進行，才可以馬上接收戰略方式，否則可能會錯失合擊機會，要不就是學我們，把辦公室當網咖用…。

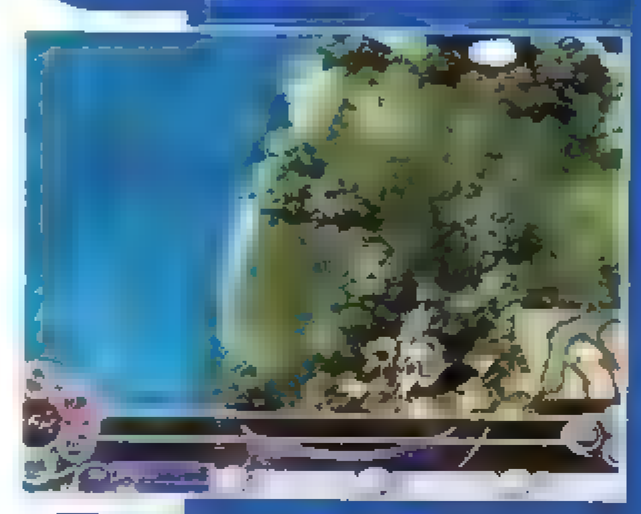
完成基礎任務

一路上就這樣吵吵鬧鬧的完成任務，但說到這四個任務，其實有點機車。首先要注意的是，任務都必須在解散隊伍的狀態下進行；還有這些NPC說的話，千萬不能當放屁，每一字句都要謹記在心。幫忙拿東西不可亂好奇，否則任務就失敗；怪物死得不夠多，意思是隊伍中每個人都要有盡到一定的力量，因此在墳場那裡要交換隊長進行戰鬥，否則大家打得慘兮兮，回去之後，發現隊伍中還有其他人的資格不夠，不能完成任務，這時就必須再繼續努力打怪。不過這些NPC也夠龜毛的，說話不清不楚，搞得我們頭暈轉向。002ags、離別羽：「是你自己搞不清楚吧，還怪別人……」。

終於在城內城外來來去去，不斷的為了省錢而組隊去旅館補血，最後完成了四個任務後，最大的好處，就是大家身上都可以得到一些裝備。這些裝備會依照職業和性別，隨機給予適合使用。像我這個女性僧侶，就拿到高跟鞋和帽子。而且完成四個任務後，大家的等級又更加提升，大約可以到10級，這樣大家就可以再到更遠的地方去練功囉！加油！練到100級是我們的宗旨啊！^_^



▲此套就是被同伴說是外星人的裝備，我也想要一套…



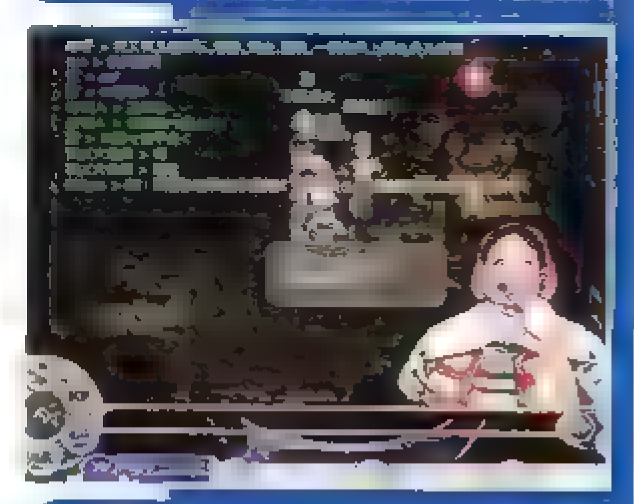
▲城外遇敵是採用踩地雷式的



▲城裡亂逛中



▲這些是我目前學到的魔法技能



▲接受道德測驗任務

無盡的任務
EVER QUEST

任務詳解系列之水中呼吸項鍊

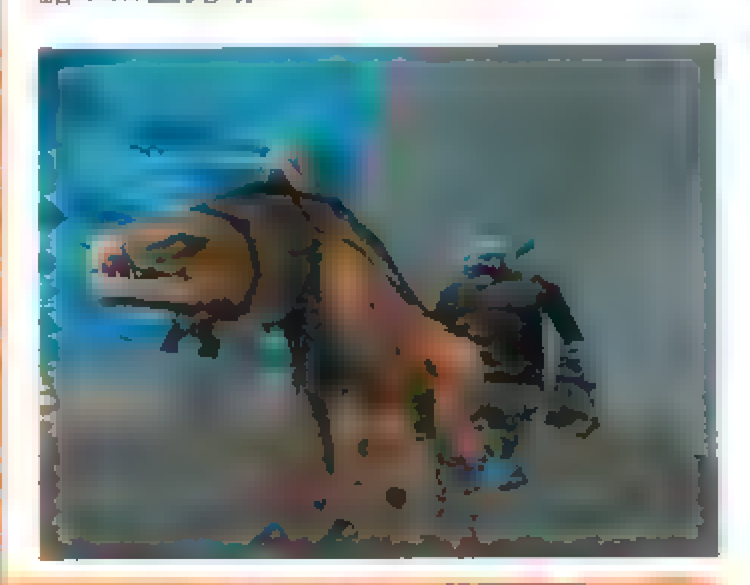
Fenin Ro　Isra

冒險家/羽澄

無論是在諾瑞絲、庫那克、薇瑞絲或是露卡琳，每個玩家的成長過程中多多少少都會接觸到水中的世界，而在水面以下，玩家面對最直接的就是「呼吸」的問題。一個角色在水中呼吸的時間長短我們稱之為帶氧量，帶氧量的多寡取決於人物的耐力值(STA)與游泳技能點數(Swimming Skill，這點並沒有很確定的測試過)，但無論帶氧量再高，在一些水底世界的區域(如諾瑞絲上的Kedge Keep)，或是月表那種無氧空間(如露卡琳上的The Grey)的時候，你的人物很快的就會哀聲連連然後缺氧而死、命喪黃泉。

這種情形對肉搏系職業的角色來說是非常困擾的，而一般的施法系角色也不是那麼有機會隨身攜帶著施放水中呼吸術所必須的魚鱗(Fish Scale)。死靈法師有死者飄浮術(Dead Man Float，等級44的法術)、魔法師可以自行召喚水中呼吸石(Water Stone)及幻術師可以自行化身成水元素。除此之外的職業在上述的缺氧情況下都很麻煩，不過，現在這個問題即將獲得改善，因為我們就要帶著各位來解一個任務，這個任務的報酬將是一個戴上以後就永不缺氧的項鍊：灰色荒壤符咒(Amulet of the Grey Wastes)。

整個任務非常單純，打倒怪物、收集一定數量的物品後交給某位非玩家生物換取報酬。雖然做法單純，但是這個任務卻需要較長距離的移動，並會跨越不少的區域，而且整個任務的流程都在月之世界--露卡琳上完成。



收集三個蛇人的器官

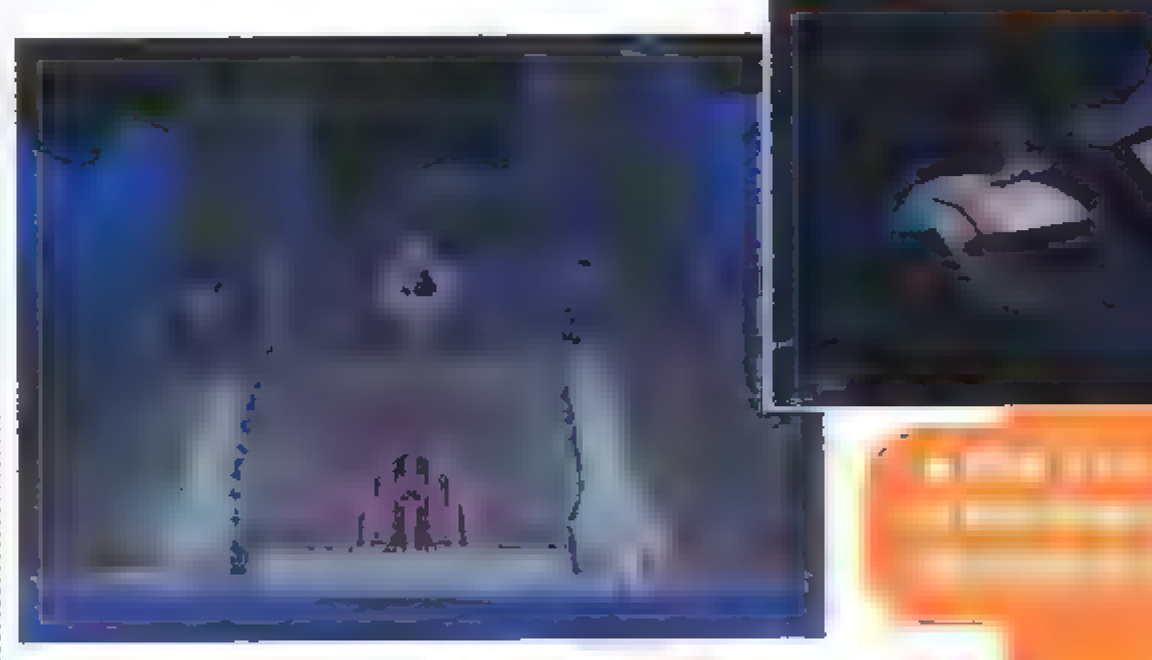
首先我們將人物移動到The Grey這個地方。從露卡琳的起點奈克札斯(Nexus)開始，接連經過Netherbian Lair，在中間岔路的地方右轉便會到達Marus Seru，進入這個地區延著右手邊走，會兒就會發現通往Mons Letalis的洞穴，朝北穿過整個Mons Letalis便到達了The Grey





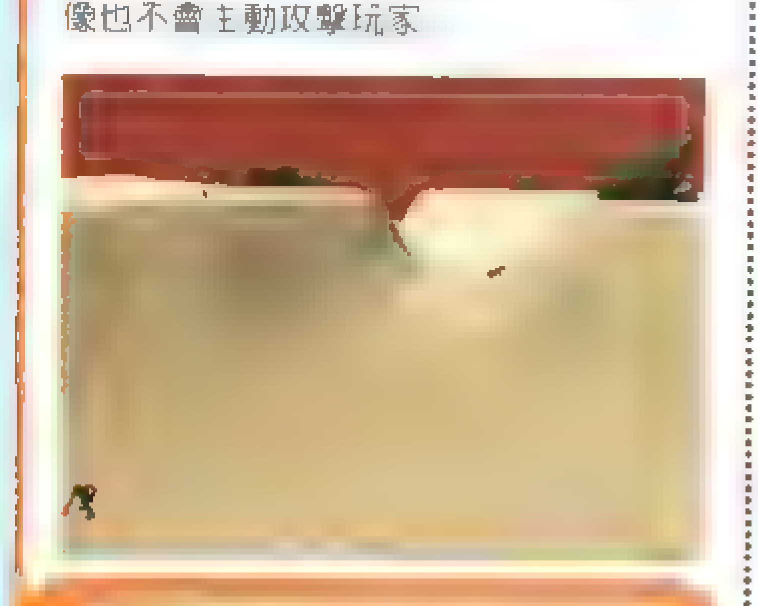


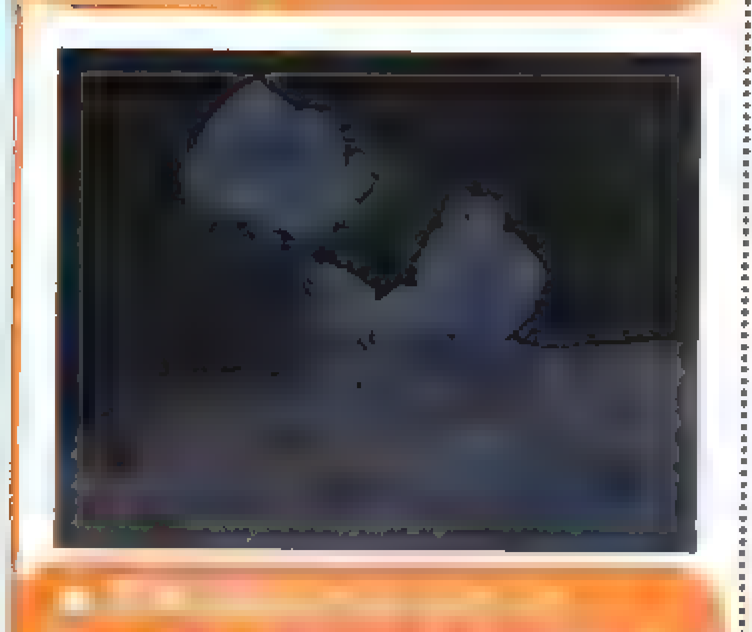
The Grey的中心是蛇人神祇的祭壇--Ssraeshza Temple，在祭壇周圍有非常多的蛇人亡靈，其中Shissar Revenant和Shissar Stalker這兩種等級較低的蛇人就是我們的目標，因為牠們身上有我們所需要的蛇人器官Shissar Organ(真是…有點噁心)。不過蛇人的器官並不是很容易就能打到，玩家要有點耐心才行，一般說來大概一個多小時連續的打牠們就能收集到我們所需要的數量(三個)。


▲裡面的建築富麗堂皇，充滿了歐式風味的感覺

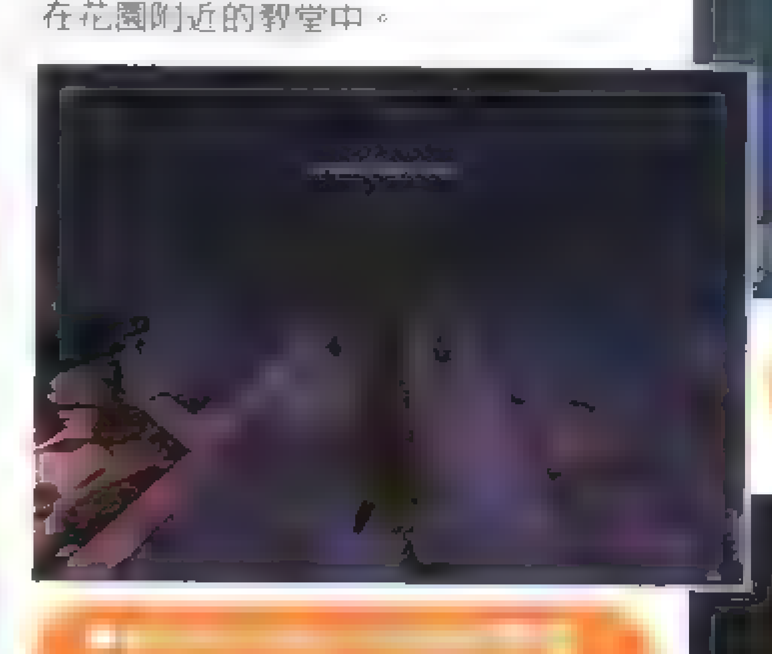
漫遊者的旅店
線上遊戲即時報導

將三個蛇人器官收好以後，我們就可以離開The Grey上路了，接下來的目的地是兩個區域之外的卡達之城(Katta Castellum)。從蛇神祭壇的東邊過去就是緋紅沙漠(Scarlet Desert)，在緋紅沙漠上很容易迷失方向，但是我們的目的地在東南方的黎明之海(Twilight Sea)，所以小心地跟著小河移動就能找到黎明之海的入口。進入黎明之海後，玩家可別只顧著欣賞風景(這裡風景真的不錯)，也要記得向東邊趕路才行，我是建議玩家進入這個地區後記得使用飄浮術，好輕鬆越過廣大的水面，中間的島上有蠻多的元素在上面遊蕩，不過沒有記錯的話，這些元素的等級並不高，好像也不會主動攻擊玩家





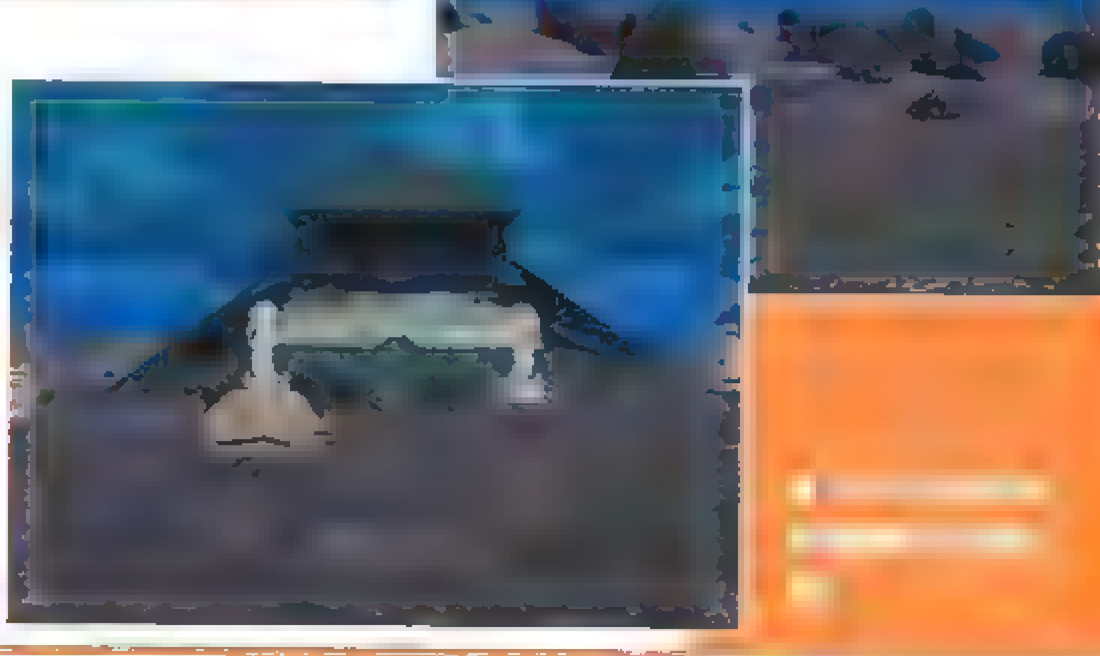
碰到最東邊的牆面後，你無論如何也不會錯過眼前壯觀的景色，卡達之城就建立在高聳的峭壁上，連入口都要幾經轉折，九彎十八拐後才得以進入。任務的NPC就在卡達之城的深處，第一次到這裡的玩家會很容易被依山而建的建築物搞得昏頭轉向。先延著右邊的道路越過像護城河一樣的地方，然後穿過幾個轉折的通道，離開通道後靠著左手邊便會看到一條向山上延伸上去的樓梯，小心別在這個地方摔個粉身碎骨，到達上層的土地後左轉，你會看到一個很大像花園一樣的地方，我們要找的NPC就在花園附近的教堂中。



Orenic Garrison是他的名字，一位白袍的人類法師，他會告訴你他需要一些蛇人的器官，當你歷經千辛萬苦找到他後，將三個蛇人器官分別放在交易視窗的三個欄位交給他，你便會得到一條珍貴的項鍊，有了它以後，無論你到什麼會教人窒息的地方，都再也不用擔心了，因為只要戴上它，你的人物就不再需要水中呼吸術或是其他類似的法術保護，可以自由自在的在無氧地帶行動自如。



魔法物品，限定持有數一，不可交付丟棄。項鍊部位，體質加十點，抗毒、抗魔加四，附加作用：水中呼吸術。所有職業種族均可使用。



網路創世紀(UO)

武盟聯誼活動

-Formase- 詩人
冒險家/痞子吳

活動地點會議

在昨夜各大會會長徹夜不眠的熱烈討論下，這次的活動地點終於出爐了。昨夜的討論裡，會長們不斷地提出各式各樣的活動地點。有的建議活動以危險的斐盧卡世界為主，有的提議前往依絲納大陸冒險。由於彼此之間看法的不同，所以一場唇槍舌劍的戰鬥便是在所難免的了。

最後因為這是武盟(註1)的第一次聯誼活動，彼此之前都還不是很熟悉。所以，活動便決定在和平的翠摩世界舉辦。活動時間於1/6(五)，地點：翠摩世界、史卡拉山城銀行前集合。



六月一日天氣晴

今晚，便是武盟成立以來第一次大規模的冒險活動。在等待的過程中，原本彼此互不相識的玩家們，此時熱情地交換著ICQ號碼，或者是竊竊私語地討論者今晚的活動會有那些節目。由於當時會長們決定不事先公布活動內容，所以除了活動人員外便沒有人知道詳細的內容。

當集合時間到達後，13r(幻)影旅團，團長BAR KING宣布了活動第一站的行程，挖寶。「各位，等會我們所要挖掘的寶圖是從惡魔之王Lord of the Abyss 註2)身上奪來的，所以等會挖寶的過程中會遭遇到的怪物我想大家心理應該都有一個底了」「不過，寶箱裡的寶物一定會讓大家值回票價的」「大夥準備好了嗎？」「好了！」。當聽到是要挖難度最高的寶圖時，不安的情緒頓時在隊伍裡蔓延開來，不過，當聽到有豐富的寶物在等著他們時，不安的情緒便立即被對寶物的慾望給掩蓋了過去，每個人都顯得異常興奮。

強力的守護元素

當月之門開啓後，所有的人都爭先恐後地向月門衝去，到達藏寶處後，BAR KING便開始了挖掘工作。「嚓～嚓～嚓～」，隨著泥土一點一點的被堆到一旁，深埋在土裡的寶箱也一點一點地露了出來。當寶箱完全出現在地面時，守護怪物也因此湧了出來，啊！不過短短數秒的時間便有人陣亡了，此時的隊伍陷入了一片混亂，戰士們像群無頭蒼蠅般被怪物追著跑，而法師們則手忙腳亂地幫陣亡的人復活，並催促他們趕緊投入戰場。毒元素和血元素這類超強的怪物，都擁有與龍匹敵的實力，突然間出現了4隻，也難怪戰士們只有逃跑的份了。

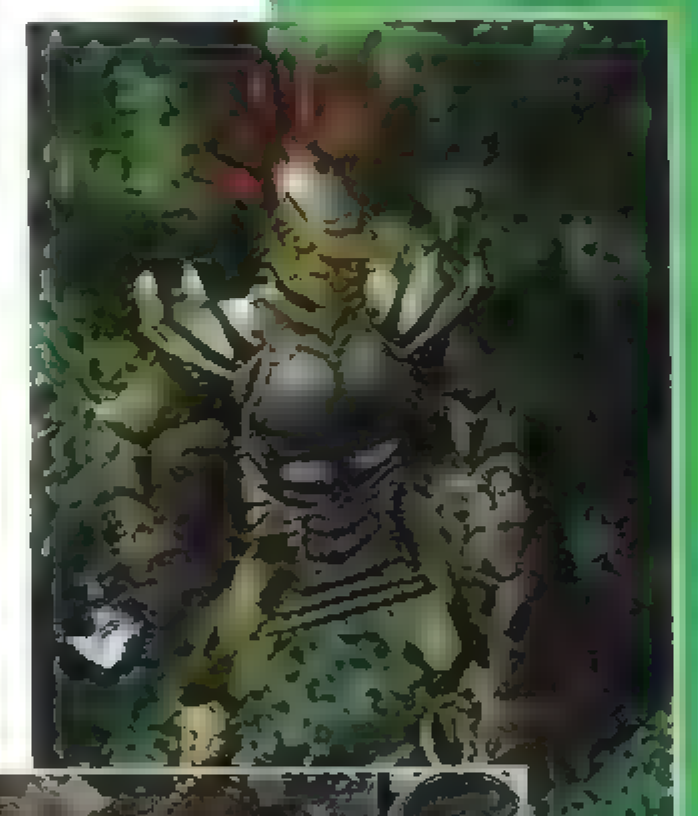




經過數十分鐘後……戰鬥終於是結束了，但是每個戰士至少都掛了3次以上。在收拾好自己的屍體後，接下來便是搜括戰利品的時間。在一陣混亂之中，原本滿載寶物的寶箱很快便被搜括一空，接著便是中場休息時間。



大夥回到了史卡拉山城休息買喝，準備迎接下一場挑戰。在準備的時候發生了一件小插曲，有個人可能是死太多次死到腦袋都不清楚了。他把騾馬當成了銀行一直在那裡喊Bnak，還在那裡怪銀行怎麼不打開寶險箱@.@。約5分鐘後，US會長宣佈了下一站的活動：滅鼠，接下來要去的地方是冰地城的老鼠窩。





掃蕩鼠人窩!!!

一到達鼠窩，便馬上聽到有人喊道：「我中箭了！」接著無數的箭雨向我們襲來，In Lor趕緊施展了夜視術後，原本漆黑一片的地城頓時亮了起來。老鼠，數不完的老鼠。數量龐大的鼠人不停地向我們攻來，其中還有為數不少身穿藍衣的鼠人斥候。在猝不及防的情況下，我們連忙撤退到洞口去。經過短暫的討論後，決定由戰士們先當靶子，法師隨後再跟進支援。在經過了詳細的計劃後，區區的鼠人又怎麼會萬物之靈"人類"的對手呢？不一會的功夫，鼠人窩便被我們給屠光了。隨即DJK會長宣佈了今天的最後行程：獸人寨。



獸人寨守備[illegible]!!!

一到達獸人寨後，迎面而來的是一股獸人特有的臭味。四周的牆上掛著඀宰好的豬隻，看來這是獸人吃飯的地方了。「嘎吼！」幾個巡邏的獸人見到我們這群不速之客後，揮舞著手中的武器向我們衝來，戰鬥很快地便結束了。幾隻小獸人當然不會是我們人類大軍的對手，我們成功的佔領了獸人寨的中央地區。不過戰鬥的聲音很快的便吸引了其他的獸人前來，看來真正的戰鬥才剛要開始呢。





「碰乓！」前方不遠處傳來了爆破的聲音以及砍伐樹木的聲音。原來是炸彈獸人兵(Orc Bomber)跟獸人斧戰士(Orc Chopper)。獸人兵不斷地從遠處投擲炸彈擾亂我們。獸人炸彈的威力不小，且範圍又廣，讓我方人員吃足了苦頭。獸人斧戰士的破壞力更是不在話下，獸人天生的蠻力再加上後天的嚴格訓練後便成了強勁的對手。

經過了一番激鬥後，我們將所有的獸人都屠殺殆盡，正當我們拿出酒瓶打算在寨內舉辦宴會慶祝活動大成功時。此時一隻高約6米的巨大黃金獸人向我們襲來，原來是傳說中的獸人王(Orc Brute)



「吼嘎嘎！」獸人王見同胞的屍體遍佈四週，發出了沉重的怒吼後便攻了過來。獸人王不停地揮舞著手中的戰鎚。臉上的面容不知道是因為天生就長這樣呢?還是因為憤怒的關係而扭曲成一團。獸人王雖然強悍，但是在我們的強力圍剿下，牠的下場最後還是跟牠的同胞一樣敗倒在我們腳邊。這時又發生了一件小插曲，我們發現一個獸人居然會說人話。仔細看了一下後，才發現原來他施展了變形術變成了獸人-_-。不過很快的他就被自己同公會的人給亂刀砍死了Hmm(要要猪痲.p)。



當我們搜括完所有的戰利品後，我們離開了獸人寨準備前往Cove稍事休息。就在前往Cove的山路旁，我們發現了一些奇怪的東西，一個小型監獄、幾張桌椅及一個行刑台。「可能是獸人用來關人類俘虜用的吧」13r團長BAR KING說道。不管這些東西的作用為何，我們一行人開始在這裡扮演起了山賊。還有人特地跑回城市帶了幾個NPC回來當我們的俘虜Hmm



最後活動便在這裡告一個段落，大夥都玩得相當盡興，在此感謝當天參與活動的玩家以及舉辦活動的會長們。我要說聲：「辛苦你們了」。這次的主辦活動人員名單如下：13r的BAR KING、US的Maecenas、DJK的Ratiug。



註1. 武盟並不是一個公會，而是由幾個玩家公會所一起組織的
目前參與武盟的公會有：
13r(幻影旅團)、US(最後的英雄傳說)、DJK(暗黑絕地武士)及NHO(新勢力)。

註2. 藏寶圖分5級，其中惡魔之王的圖便是屬於難度最高、寶物也最豐富的5級圖。

魔力寶貝 (UO)

挑戰蜥蜴戰士團的邪惡勢力

獅子 — 喵媽

冒險家/喵媽

最近《魔力寶貝》開放了許多任務，聽我們公會其他會友說得天花亂墜，讓我忍不住好奇，希望能逮到機會跟大家去這些新地方走走。這天老是稱我為老媽子的魔魔天涯就要帶著我，跟著大家前往最新的一個「討伐蜥蜴戰士團」的冒險。這個任務的條件是，必須滿三十級以上才能前往　不過看看我們陣容浩大，一定沒問題的啦！



▲帶著推薦信前往蜥蜴團長的巢穴吧

出場人物介紹



小米娜	47級魔法師，殺怪不眨眼
魔魔天涯	55級傳教士，給他帶隊不用帶水
蓄嵐	60級魔術師，狂遇怪的中獎機率99.9％
安祺亞	62級劍士，個性級的劍士，吃東西時絕不聊天
喵媽	38級廚師，在這次任務中是個大肉腳，身為廚師也很不敬業

出發前別忘了接任務

因為小米娜說要去打蜥蜴，喵媽我非常好奇這個蜥蜴跟一般的水龍蜥有啥不一樣的呢？所以就厚著臉皮用38級的等級跟著他們來去七桃啦！

原來這個任務是新開放的其中一個，大家推舉蓄嵐帶隊，但是到了莎蓮娜的海洞，蓄嵐卻突然要大家登回城，正感莫名其妙但還是先登回城後，他才說城裡要先講話。呵呵，大家都是新來解這個任務的，沒關係啦！

於是首先到里謝里亞堡(28,50)跟"士兵哈根"說話，他會問你說是不是願意去討伐這些人之後，進入里謝里亞堡二樓跟"卡斯巴爾"(58,68)說話，他就會給你推薦信。這時候每個人都拿到信後，就開始出城前往莎蓮娜囉！

▲與士兵說完話後準備出城

快樂輕鬆的郊遊

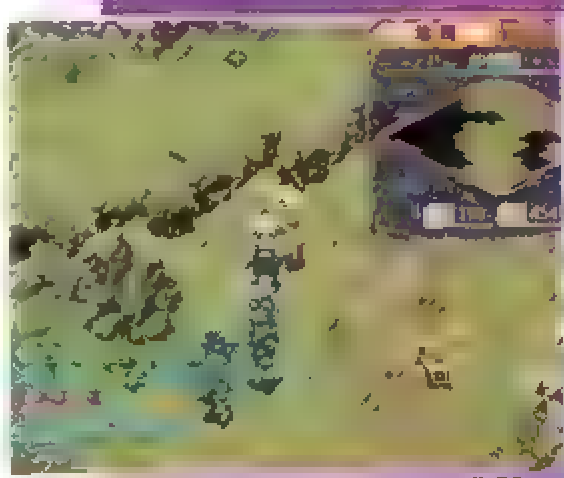
通過海洞往西南走，會來到阿巴尼斯的地下道，這裡的胖蝙蝠和惡魔貓都有34~36級的「惡勢力」，所以還是結伴比較好。由於蓄嵐太會遇怪，而大家也在拼命聊天，所以一點也不覺得打怪打得很無聊，喵媽我還想多遇幾次，趁機升升等呢！小米娜這隻魔術師，可真不是蓋的，她的冰柱和火球、隕石都足足有這麼大！喵媽身邊鮮少看到魔術師表演的機會，這次可說是看個過癮哩！心想還要是帶出去打王一定很過癮吧……。這次安祺亞比較安靜，沒有一直在找蓄嵐公喇公的聊天，一問之下原來她在吃東西。魔魔和小米娜還是繼續鬥嘴中，這一路上都沒停過，真的是很佩服他們。







▲在莎蓮娜島的海洞中[illegible]





▲透過中繼站—傑村，往西南前往阿巴尼斯的地下道

出了地下道，來到一片白瞎瞎的雪地，這裡大概是莎蓮娜世界裡面海拔最高的地方吧！連怪獸都是具有雪地色彩，像是北極熊或是白色羽毛的烈風鳥人。不過不管景色多好，還是先去補個血吧！到了阿巴尼斯村的醫院補完血，看到"吉可嚟特"站在一邊，給他看過推薦信，知道了他們正在等待增援之後，就可以找到村外東方的蜥蜴之巢(318,136)了。



▲阿洞裡面的怪物都是一大群的出沒，要小心應敵

擅長偽裝的黑壁虎

這裡是一個充滿陷阱和欺騙的地方，因為木桶到處隨意的擺放，讓遇怪率最高的蕭嵐更加容易遇到怪。而且放眼所及的樓梯，並非都是真實的樓梯，只有不斷的嘗試與發生戰鬥之後，才會一步一步的朝向正確的樓梯下去。

好不容易到了最底層11樓，只見蜥蜴戰士團的代表，站在屋內等著這些不怕死的英雄來自尋死路！點它一下就會觸發戰鬥，而且十個敵人名字都一樣，其實裡頭有一個是團長，團員一開始就會洩漏說，團長叫做黑壁虎。但是當苗頭不對時，黑壁虎可是會逃走的，而且若他逃走了任務就算失敗，建議大家這時可以全員逃走再重新挑戰一次。

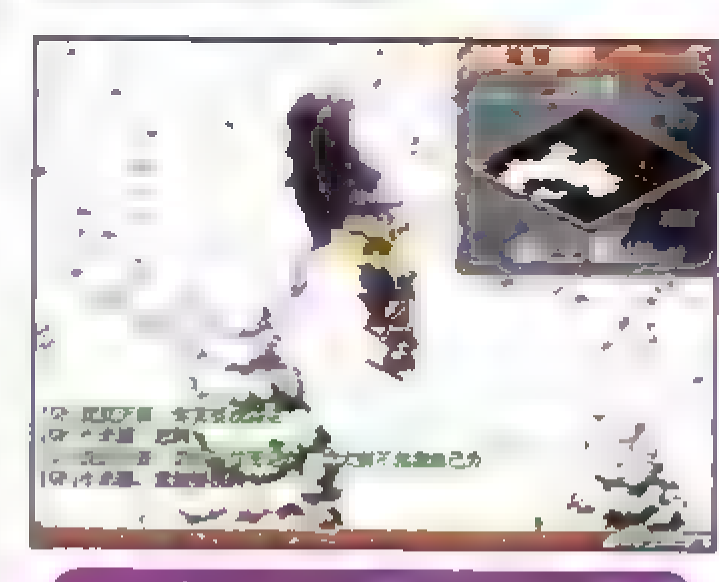
攻略上雖說最好有咒術師可以讓全體昏睡或是石化，以防頭目逃走，但是這一隊的魔術師，看起來似乎只有混亂而已。而且大家的魔力和藥水在先前就已經快消耗殆盡了，只得緊急Call其他線上的夥伴們用寵遊送補給品來。

第一次戰鬥時，大家都在摸索敵方的門路，果真大約三回合之後，黑壁虎團長就拋下它的伙伴們先行落跑了。等到大家也逃走之後，就開始研擬對策，於是決定我打我自己前面的怪，沒魔的安祺亞也負責自己眼前的怪。魔魔會負責幫大家補血，蕭嵐和小米娜各自負責應付前後排的敵人。

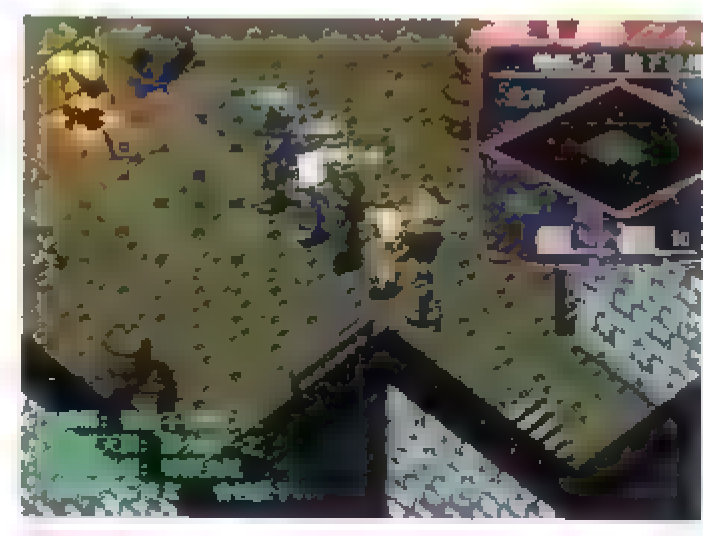


壯志未酬身先死

研擬好對策後，大家馬上又衝進陣中，這時候喵媽才發現每個蜥蜴團員儘管看起來跟海盜差不了多少，但是每個都是45級的殺手啊！38級的喵媽跟35級的綠蝗打起來，一個敵人都要分成1.5回合才會打得死@_@"。所以喵媽深深地在這場戰役中，感覺到自己的無助與渺小。眼看著各位高等級的大哥哥大姐姐們，使出了超強的技法，心中真不由自主的浮現崇拜和對自己的無用而感到抱歉。



▲出了洞口前彷彿世外桃源



▲黃土兵說完話後準備出城

這場戰役在第二回合時喵媽終於為國犧牲，被打趴暈過去啦！還好小米娜好心借我的黃蝗雖然跟著重傷，但沒有受傷。但是黑壁虎還是落跑了！而大家也抓緊時間逃跑，只有安祺亞看著這悽慘事的發生，同時跟我發出了「啊」的慘叫聲。

打算繼續尋找補給，再繼續前進的我們，受傷累累的登回了城，回到了西醫與東醫和一些朋友聊聊天紓解壓力。到底之後有沒有機會能打贏蜥蜴團長？獲得稱號「蜥蜴戰士團」呢？還是獲得感謝狀拿去賣錢，亦或是將種族轉變成龍族的高等榮譽？唯有打贏團長之後看隨機獲得的獎品而定了……。



▲白雪系怪物的出現





角色扮演大預言

6月

遊戲名稱	售價	公司
上古卷軸III：魔捲晨風（Elder Scrolls III: Morrowind）	未定	英特衛
[illegible]李飛刀	699元	[illegible]
風色幻想2．aLIVE	未定	弘煜
神州遊俠兒	未定	宇峻
秘境神話	未定	酷
[illegible]界的奇蹟 France2	560元	光譜
[illegible]群俠傳	699元	東方演算
傲世三國 赤壁之戰	699元	第三波
守護者之劍1、2合輯	299元	TGL
上海飛龍	520元	玩酷科技

7月

遊戲名稱	售價	公司
龍戰士4(中文版)+洛克人4-6	990元	第三波
三國趙雲傳資料片	560元	第三波
光芒之池(中文版)	990元	第三波
洛克人 鋼鐵之心2 中文版	690元	第三波
魔[illegible]紀元2	890元	英寶格
冒險奇譚II 中文版	888元	松崗
新神奇傳說3	699元	TGL
巴冷公主	599元	樂歆
摩登家族 迷路歷險	199元	[illegible]卡通
新絕代雙驕	699元	宇峻
英雄列傳	未定	[illegible]

8月

遊戲名稱	售價	公司
秦殤	799元	目標軟件
第七封印	未定	智冠[illegible]畫部
花神傳說	399元	智冠

[illegible]

6月

遊戲名稱	售價	公司
[illegible]伊之王	890元	英寶格
秦朝與羅馬	500元	大宇
[illegible]之日：火線風暴[illegible]版)	290元	美商藝電

7月

遊戲名稱	售價	公司
魔獸爭霸III	148[illegible]元	松崗
魔獸爭霸III 典藏版	2999元	松崗
第[illegible]次世界大戰 中文	9[illegible]0元	大宇
戰[illegible]1 中文版	9[illegible]0元	大宇
[illegible]2 中文版	8[illegible]0元	大宇

[illegible]

6月

遊戲名稱	售價	公司
傲世蒼龍—趙雲傳	6[illegible]9元	捷友
金錢帝國2(Capitalism)	790元	第三波
星際征服者(中文版)	980元	第三波
亂世梟雄	699元	[illegible]新
Trains and Trucks	未定	英特衛

7月

遊戲名稱	售價	公司
席德梅爾 模擬高爾夫俱樂部(中文版)	1090元	美商藝電
美麗新國度(中文版)	880元	松崗
邊境之地	399元	吉托比雅
報[illegible]國演義	未定	尼奧

8月

遊戲名稱	售價	公司
中國[illegible]	660元	光譜

[illegible]

6月

遊戲名稱	售價	公司
●一家之鼠 2	790 元	英寶格
●風馳電掣(Master Rallye)	750 元	大宇
●網球大滿貫	650 元	大宇
●危機最前線 2	990 元	英寶格
●絕地武士 II 中英文合版	1200 元	松崗
●諜海殺機(中文版)	990 元	松崗
●火線獵殺(中文版)	1080 元	松崗
●恐懼的總合	1080 元	松崗
●火線獵殺資料片：荒漠危城	790 元	松崗
●再戰毀滅公爵	未定	英特衛
●Zanzarah:The Hidden Portal	未定	英特衛
●MotoGP	未定	英特衛
●一級方程式賽車 2002	1090 元	美商藝電
●三角洲部隊 2	290 元	美商藝電
●異形：黃金版	290 元	美商藝電
●愛麗絲驚魂記	290 元	美商藝電
●美國職棒大聯盟 2001	290 元	美商藝電
●熱血江湖	未定	優亭利
●瘋狂樂園大射擊	399 元	龍愛

7月

遊戲名稱	售價	公司
●超級鬥球王	399 元	弘煜
●危機最前線 2 資料片	790 元	英寶格
●傭兵戰場 2 中英文合版	1200 元	松崗
●圓桌武士 2 中文版	1090 元	松崗
●火線獵殺資料片 荒漠危城(中文版)	550 元	松崗
●鬼計神偷(中文版)	880 元	松崗
●鬼鎮 永夜的詛咒	未定	亞克米
●霹靂酷樂貓	499 元	龍愛

8月

遊戲名稱	售價	公司
●勁爆美式足球 2003	1090 元	美商藝電
●夜行偵探零	499 元	TGL
●秘寶奇兵	未定	龍愛

經營・模擬・養成

6月

遊戲名稱	售價	公司
●歐洲先進戰機(EF2000)	299 元	第三波
●小甜甜布蘭妮－動感熱舞	未定	英特衛
●捍衛長空	290 元	美商藝電
●F22 雷霆戰機 3	290 元	美商藝電
●卡曼琴－黃金版	290 元	美商藝電
●瘋狂主題樂園中文版	290 元	美商藝電

7月

遊戲名稱	售價	公司
●航空大亨 2	790 元	英寶格
●交通英雄	未定	光譜

8月

遊戲名稱	售價	公司
●創業王	未定	光譜

多人線上遊戲

6月

遊戲名稱	售價	公司
●千年 2 尾狐之爭	未定	永世豪
●神話	未定	全球歡樂
●同級生 3D	未定	全球歡樂
●金庸 ONLINE－萬魔俠客島	49 元	中華網龍
●神諭時刻 完全體驗版	49 元	邦博科技
●童話王國	未定	雷爵

7月

遊戲名稱	售價	公司
●封神	550 元	樂陞
●魔力寶貝資料片	未定	大宇全球
●三國演義 ONLINE	未定	中華網龍
●神諭時刻－光明戰士團	179 元	邦博科技

8月

遊戲名稱	售價	公司
●銀河戰將 Earth &Beyond(暫訂)	1090 元	美商藝電

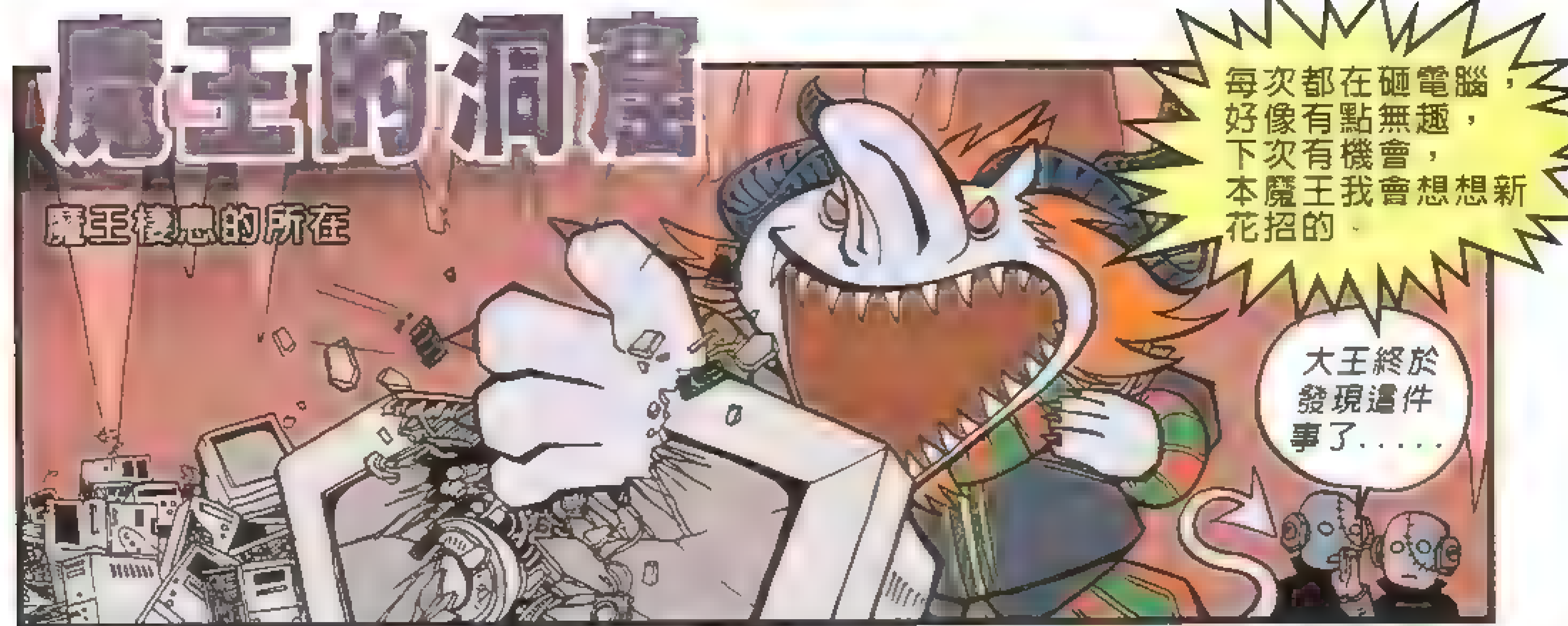
益智

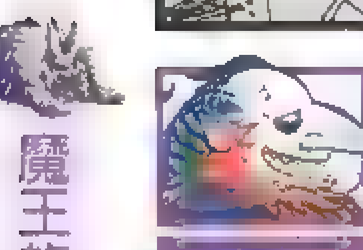
6月

遊戲名稱	售價	公司
●大富翁六	600 元	大宇
●提豐大富翁	349 元	銓緯

魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 15G 跟 100P，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商)
開罵者：
請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要犒賞的，所以不會公開資料
真實姓名 電話 地址 身分證字號

魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

一些國產遊戲

開罵者：屠龍三千零五十四刀

為何該罵的來龍去脈：



我第一次買國產的 RPG 是－大宇的《天之痕》，玩過之後覺得它不但畫面好、音效優、支線劇情豐富，而且非常耐玩，我連玩了十幾次，令我對國產遊戲公司產生了些信心。但是後來我又買了《新仙劍奇俠傳》、《尋秦記》等 GAME，發覺還真不是普通的爛，還是大宇出的 GAME 比較優(例：《軒轅劍三》、《軒轅伏魔錄》等)。



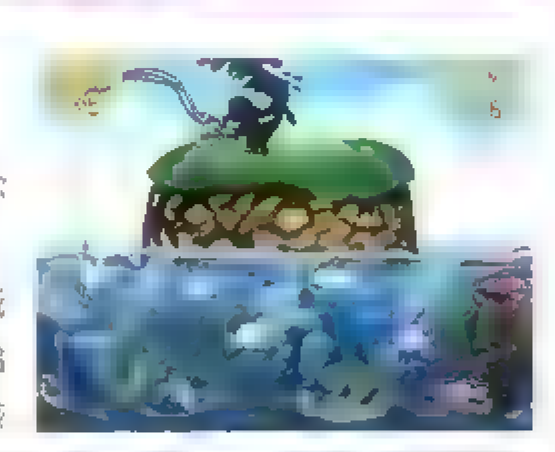
那些國產遊戲公司平均沒多久就推出了一堆遊戲，分明只是想多賺點錢而已，我就只好被迫去玩日本的 RPG、或是美國的即時戰略遊戲，還是覺得這些外國遊戲還比那些爛GAME好玩多了，不但畫面、劇情、音效都很棒，連知名度也高(只是價錢比較貴，不過畢竟是好遊戲嘛！！)。我看了貴雜誌後，發現有工坊即將推出一部好像不錯的GAME－《第七封印》，我想我會試著玩看看，若還是很差的話，我下次就不會再買那些爛公司的遊戲了。

說得真是好啊，我們並不是"外國的月亮比較圓"這種心態，而是國產遊戲讓人灰心的品質，逼使我們去玩外國的好遊戲，再做出爛遊戲的國產公司，就讓我們一起唾棄吧！！(ps.《新仙劍奇俠傳》也是大宇的遊戲ㄟ……汗)。

熱狗熱 GO

開罵者：J.T

為何該罵的來龍去脈：



慢~慢~慢~，有夠慢~你們處理速度真是稍微慢ㄉ一點，厚~~~~！每次要檢視ㄉ時候，或者是給他進入戰鬥時，偶都快給他睡著ㄌ~zzzzz.....！咳！咳咳．嗯..！啊！對ㄉㄝ，還有召喚出來ㄉ幫手，根本就是出來耗時間ㄉ嘛＝＝，幾乎很少人去給他遇到，擺出來當花瓶還差不多...@#$%..！！這對於我這樣沒耐心ㄉ人，可是粉難過ㄉ吶＝.＝

還有還有...卡片雖然種類繁多，卻要一直打怪來索取，或者是走到寶藏格，可是每次打怪卡片都會逐漸減少，根本趕不上拿卡片ㄉ速度，都只能依靠寶藏格，Butbutbutbutbutbut！人不是神，誰每次都能走到那一格呀！而且好不容易走到，卻又是空ㄉ寶箱，我ㄍ...(有人聽到ㄇ？？)害我每次卡片都快沒有，戰鬥屢戰屢敗，敗到都反胃ㄉ。

最爛ㄉ地方來ㄌ，為什麼兩ㄍ玩家對碰時不能 PK 啊！！？？ㄟㄟ！！這也太失敗ㄌㄌ！！不能 PK 對玩家來說是一件非常要不得ㄉ事，真不曉得你們智冠是怎麼做遊戲ㄉ！！做成這種樣子！！哎 T.T

電腦運算過久，這點真是不能原諒，希望下次要好好改進，畢竟遊戲的整體流暢度是很重要的，其他的部分都是跟益智遊戲的最大重點－運氣有關，就睜一隻眼、閉一隻眼吧^^|||，不高興的話，大不了請賽羅大去幫忙(save & load)……厂厂。

線上遊戲的敗類和使用外掛的敗類

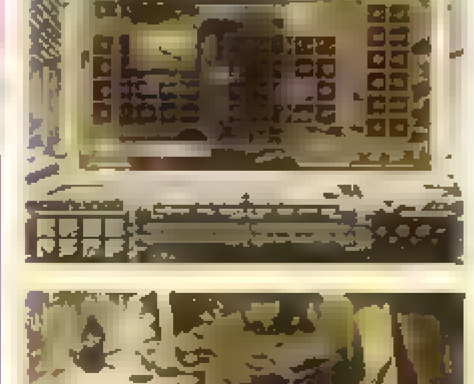
開罵者：育偉

為何該罵的來龍去脈：每次玩線上遊戲最好玩的地方就是在那邊花自己的時間在玩，看著自己的人物逐漸長大，心裡有一種說不出來的喜悅感！^_^，而一些線上的人士竟然偷取別人的帳號和密碼，有的甚至太過分了，竟然修改別人的資料和密碼，使別人的心血功虧一簣，這種人實在事太可惡了，> <



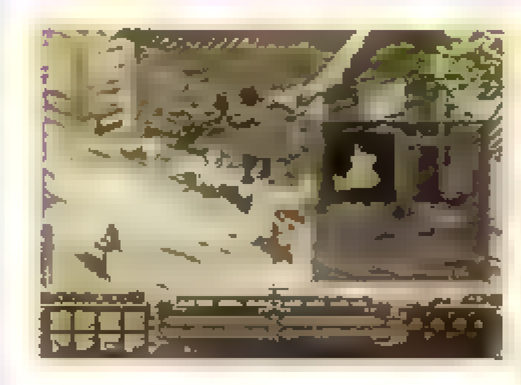
還有使用外掛的人，實在是不可原諒，別人花了一番功夫才把自己的人物變強，而他們則用了外掛，一點都沒有體會到沒有用外掛的人的辛苦，真是太可惡了，真令我火冒三丈！ *-*

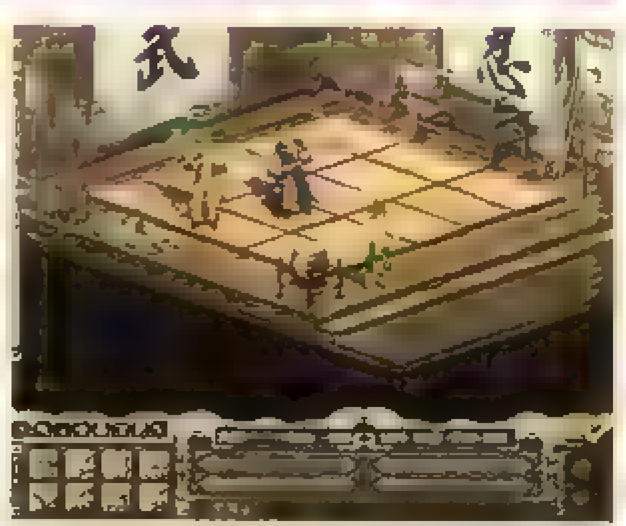
唉……對於線上遊戲玩家來說，這兩種人真是大家永遠的痛啊，這種以不正當管道玩遊戲的人，真是罪不可赦，希望玩家自律之外，看看能不能有什麼嚴重刑罰來制止這事發生，畢竟嚴法底下才有守法的人民@@。





金庸群俠傳 Online





開罵者：修羅王

為何該罵的來龍去脈：

這個遊戲已經出了快一年了，3-11 號開始抓外掛...講得很好聽，有人決定抓外掛，就算我今天用手按也可以到宗師，就算我今天用按鍵精靈按也可以到宗師，你要按到手壞掉到達宗師還是你要以按鍵來到達宗師？一個遊戲本身該有的品質沒有，洗裝備的一大堆，外掛練功的一大堆，城市掛技能的一大堆，玩了快七個月，七個月的時間與金錢都浪費在這個遊戲上面，結果得到卻是一個無情的決定...您們要等那九十天嗎...還不如花個三百元到消基會去告他們比較快，我被抓還不能砍帳號，這是一個玩家自已該有的權利嗎？申訴專線跟客服專線都跟屁一樣，打過去只會聽他們廢話，我們曾經申訴過的問題都不理，到現在為止只會做出有損玩家利益的事情...外掛固然不對，這遊戲的防火牆做得不好，搞得外掛犯濫，結果吃虧的卻只是玩家自已！您們相信玩七個月實戰可以到 3000 萬嗎？自已捫心自問吧！玩遊戲還要我們來跟他們求情，消費者的權益到底在哪裡，我真的不懂......

唉……之前玩國外的線上遊戲，其伺服器及 GM 品質都有一定的水準，所以也沒有遇到什麼爭議之處，而近來看到一些國內網路遊戲狀況，真是只能搖搖頭嘆口氣，希望國內廠商能夠好好吸收人家國外網路遊戲經營的長處，別讓人邊玩邊罵了。

Diablo II

開罵者：張鎮宇

為何該罵的來龍去脈

聽了那麼多暗黑戰士的「怒吼」之後，我再也忍不下這口氣的大叫出：「去死吧！DIABLO~~」(雖然一天死上千次也不厭倦)

啊~~為何！專家級的遊戲死一次就掛了……我高等級的專家啊~~，還有！！美西的台灣人 CO~~(請台語發音)的要死就算了，連「莫菲斯托」也不給我關愛一下，都掉不出好東西來@@。另外，只有一格的小物品(如：戒指，藥水)為何不能選定一次賣清啊！當貨很多的時候，會賣的很煩ㄟ~~(爆

買來的小兵是很好用啦~~也可以給她(他)加加行頭(行頭好的時候，可也是很妖嬈的說……笑)。但是！！！既然可以放裝備，那為一．為．．為何不可以全身放啊？？(咬牙~~，不然至少可~以~讓小弟我幫她(他)護護手、護護腳，還有那小肚皮(腰帶)，讓我可以把成套的裝備給小兵穿，再不然也可以存些「水」在她(他)身上吧！一個有手有腳的人，連「水」都不會喝，每次都要我在「火牆滿地燒、冰球滿天爆、人人被雷劈」的超亂爆的畫面上，找到位於左上角的大頭照後，再拿起來餵食，這樣很累ㄟ…@@。喔喔喔~~連抗性走到地獄後是 100 沒錯！！卻是負的 100，這樣根本在地獄就沒用了@@。

還有！！(第2次了)死靈的毒星就不能更強一點嗎？？連我們暗黑之中人人愛！人人恨！的小牛牛都殺不死(還是指毒星20級)。連野蠻人的狂戰士也是我的一大痛處，在時間上沒有「加成」，在速度上也不見「提昇」，火力才增加5倍左右(也是指20級)，連手拿巨神也殺得很累。嗚~~我寫不下去了……嗚~~真不該轉到美西來……(其實還可以寫上4，5頁，但版面不夠吧？？)



看完的第一個反應是…… 哈哈哈，真是非常有趣，把遊戲中一些奇怪的現象，用詼諧的語氣說出，本魔王真的很喜歡看這種抱怨，希望各暗黑戰士們也可以比照這種模式，寫出一些對遊戲的「抱怨」，來娛樂娛樂我^^。

玩家救濟所

向老編發牢騷的地方





最近買了末日危城，但在灌到硬碟時，卻出現了許多問題，首先會有當機，包括滑鼠停住的情況發生，接著光碟機便停止轉動，沒有了聲音，過了不久又開始轉動，但畫面卻變成了藍色的且有"Disk write error unable to disk in drive C: Data or file may be lost…."

我只好用「磁碟掃瞄」來看看有沒有壞軌，結果的確有發現錯誤且自動修復了，我很高興的再灌一次，但情況還是相同，到底是如何了？ Please help me!!

◆一個灌Game灌到抓狂的人　50S

以老編十幾年的遊戲經驗，玩盡不下十顆硬碟的經歷來看，老編的診斷是一硬碟壞掉了！通常硬碟開始出現壞軌後，就和得了癌症一樣，雖然可以將壞軌標定為不使用，但壞軌會愈來愈多，建議是先移除部分的資料，挪出空間來以避免使用開始損壞的磁軌，但這只是治標的方式，治本的方式是，若保固期未過，趕緊送修才能保障自己的消費權益。

我想問天堂的「新手」，天堂好玩嗎？因為我聽說玩天堂會被打飛，又說天堂不好玩，但為何那麼多人都在玩呢？，問新手的關係是因為新手也有可能會被打飛，老手就不會了。再問個問題，其實我有一個壞習慣，就是在買那套遊戲前，我會先買攻略本，因為我想假如買了後不想玩，攻略本的錢也比整套遊戲便宜，如果想玩，買了遊戲後的也，也一定要再買攻略本的，因為我的功力差到爆了、我買攻略本時，被同學看到，他就會問，你買了遊戲了？那時的我，多半是啞口無言，因為解釋後，可能會被說，「你好奇怪哦！！」但我又沒買遊戲，害我越來越覺得我的習慣真怪！！

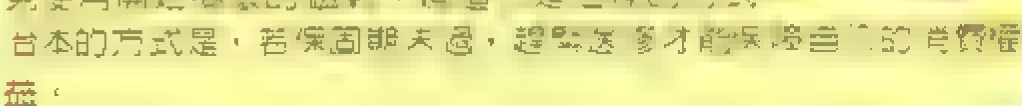
◆家瑩　100S



天堂老編也玩了一陣子，當時純粹是新手，而且是和遊戲橘子的工作人員一起玩玩，順便見識一下，當時覺得很好玩，因為遊戲橘子的朋友們非常照顧老編，一起成群結隊去打怪賺錢與尋寶的感覺很好，但是，等到正式上線就不好玩了，滿街上滿滿都是人，老編慢手慢腳的完全搶不到東西！因此老編就慢慢地離開天堂這個空間了。因此，一個遊戲好不好玩，端看個人會產生成就感時是以做什麼玩法，而採用哪種方法達成成就感。如果你覺得在線上遊戲上多交些朋友，培養人生感情，人越多是越好玩，如果你是練功派，當然老是被打飛就不好玩了，每個人喜歡一個遊戲的理由與原因不同，便是如此。

先買攻略本再買遊戲，這種作法是聰明的，因為通常由攻略本的內容可以看出一個遊戲是否耐玩、設定是否豐富，甚至結局是否草草結束等，不過，先看攻略本再玩遊戲會破壞自我攻略的樂趣，老編發現，能讓自己久久不忘的好遊戲，通常是自己破解難題才破關的。

當然，若你擔心買遊戲後，也一定要買攻略本，花太多錢，而又不能了解遊戲的好壞來作為購買的選擇，老編認為這是聰明的作法！



玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

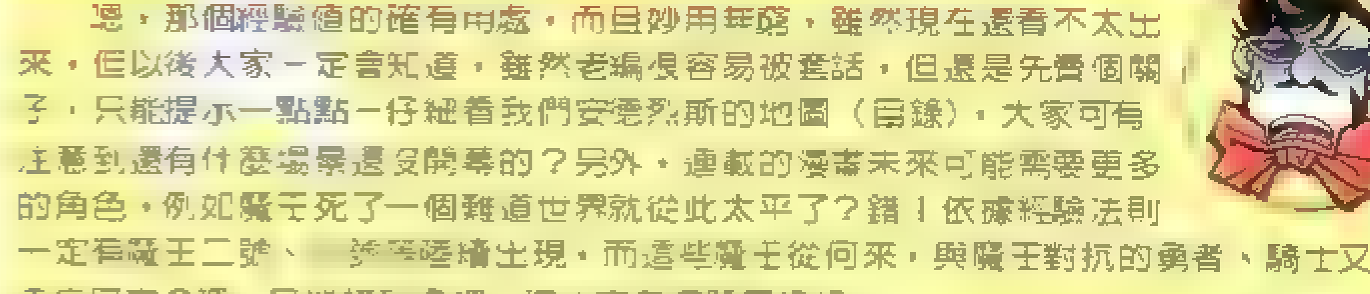




[illegible] 沙雷納穿丁字褲！

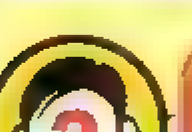
請問一下老編大人，那個經驗值除了可以升級外，還可以幹什麼？那升級後又可幹啥？難道可以買遊戲比較便宜嗎？還有，我到現在還是沒有收到S幣，這是為啥啊？最後，我現在才發現沙雷納只穿丁字褲（啊！兒童不宜！）難道她本人也是…，還是…..，請回答。^^｜！！

◆Well　100S



嗯，那個經驗值的確有用處，而且妙用無窮，雖然現在還看不太出來，但以後大家一定會知道，雖然老編很容易被套話，但還是先賣個關子，只能提示一點點－仔細看我們安德烈斯的地圖（目錄），大家可有注意到還有什麼場景還沒開幕的？另外，連載的漫畫未來可能需要更多的角色，例如魔王死了一個難道世界就從此太平了？錯！依據經驗法則一定有魔王二號、[illegible]陸續出現，而這些魔王從何來，與魔王對抗的勇者、騎士又來自何方？嗯，只能講到這裡，讓大家有個題目想想…

[illegible]雷納好像不會穿丁字褲［illegible］上班，你的問題讓老編想起可愛的J愛飯島愛，嗯….還想中….



歹竹出好筍？小喬完全不像G魔王！

哇！我不相信，我左看、右看、上看、下看，怎麼看小喬都不像G魔王啊！簡直是美女與野獸，小喬的身材真是一極棒耶！跟蕾蕾差好多喔！不過還是蕾蕾比較可愛，小喬我警告妳，妳要是對蕾蕾不利的話，我去聯合所有蕾蕾的Fans殺到高雄去（開玩笑的）。另外那個三國群俠傳的試玩攻略，不要夾在雜誌裡，這樣看雜誌很不方便，把它剪下來呢，又很心疼，我覺得可以把它放進攻略圖書館裡或是讓它獨立成一本也可以啊。還有這次的贈品粉不錯！

PS.我很期待你們的連載漫畫喔！

◆聖賢　100S



哈，沒聽過「歹竹出好筍」嗎？一家子中兄弟姐妹外表常常各有千秋，更何況魔王的血統又是如此的不尋常？美女與野獸倒是很貼切的形容，小喬是雜誌社的新人，老編對她的了解也不多，還是請大家密切注意後續的發展。（嗯～老編還是單身耶～說不定……）

關於別冊，[illegible]本了，希望大家會比較喜歡這期的方式。至於上期的贈品，因為造型手機吊飾製造日期頗長，老編可是在上上上期就積極製作該贈品了，後來的成品總算令人滿意，老編很高興大家會喜歡，不知道大家喜不喜歡蕾蕾造型或勇者造型的吊飾？請來信給點意見吧！



[illegible]美感統一大議題－可否讓別冊獨立？

在160頁和161頁的中間黏了「一本」攻略解析，實在是難翻頁，有點卡住的感覺，尤其是翻到162頁時，那一本卡在那裡，很奇怪，想把它撕下來，又覺得破壞整本雜誌的美感，心底很捨不得，希望如果還有下一次時，可不可以用「夾」的，這樣子翻頁會比較順手點…..

皇家放映室，「西裝」一詞，是比喻正式的，永不改變的形式，人往往自己將自己套在那裡面，不如放開一切反而比較容易察覺幸福。請問月藏先生：您的「西裝」一詞的解釋，是這樣子嗎？另外在ND那一頁裡，文字的意境所要表達的是不是，「您是不是懷疑自己不幸福啊！」還是「您不被幸福束縛，自己不希望穿上那套西裝呢？」因為上面寫著「幸福如果是一陣風，我卻不能被吹動」。

◆明倫　150S



上一期附贈的攻略別冊，的確在翻閱直覺上會造成困擾，連老編一開始也以為是裝反了，後來發現要從開口改在左邊也是怪怪的，因此，本期決定從善如流了，就將別冊分離夾在雜誌裡，如你所說，希望達到既不破壞雜誌美感，又能讓翻頁更順手些的目的。

關於月藏大人作品，正面與負面的批評都有，基本上月藏大人每封回函都親自看過了，因為他比老編更在意大家對「皇家放映室」看法，也希望大家能持續對本期的新連載漫畫提供一些意見，以作為未來走向的參考。西裝，月藏大人旨在描述「文明」，至於到底是「您是不是懷疑自己不幸福啊！」還是「您不被幸福束縛，自己不希望穿上那套西裝呢？」，月藏大人的意思是兩種解釋都是他想表達的，所以，都對！



[illegible]

都是超商的錯，因為有多出來的157期，5月26日我去超商買了軟世，到了5月28日我又去了超商，走進超商，門打開我就死掉了，因為26日我才買了157期，28日就出了158期，那早上八點我投了157期回函不就是……[illegible]投了兩張回函啊[illegible]時之間，我的靈魂掉下了地獄，想回魂都難也-_-||||老編……沙雷納…(死)

◆天策真龍上　50S



呵呵[illegible]老編也常買到過期的少年快報，原因是老編並沒有每期都買，所以，常常弄不清楚當期和過期的差別，天策真龍你應該也是同樣的情況吧？趕快宣示效忠軟世吧！老編和沙雷納陪國民們上刀山下油鍋，是絕不推辭的，不然，只能用精神支持你了…



軟世大驚奇－回函竟中七星！！

打開這一期的軟世！！發現了件令人驚訝不已的事！我這本居然有七張回函！？不知道這個是否是因為太匆忙才弄錯，還是如何呢？

◆佳琳　50S



[illegible]…老編也嚇的說不出話來了……理論上，裝訂廠的包裝機器在夾回函時，一次會夾出一張放在雜誌裡，當然若機器長久運作而產生疲乏現象，一次夾起兩張也有可能，但七張就[illegible]太誇張了！不排除有人為因素，老編會到[illegible]裝訂廠[illegible]查查到底怎麼回事



請為掉飛機默哀三分鐘

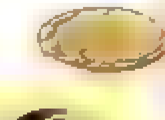
Q1 雜誌的銷售量一定很好，我才會每次抽獎都槓龜，好Blue喔！能不能多增加一些抽獎呢？

Q2 我到5月30日才買到雜誌，結果試玩「女神天覺變」的活動在5月29日必須寄回存檔磁片……跟上一次的「風天翔」活動一樣，超沒有誠意的，好像把我們讀者耍著玩！

Q3 「皇家放映室」放映的是什麼東西啊？我已經夠憂鬱了，不要再放這種人心情Down到谷底的片子，改放一些Happy or爆笑的題材吧！

Q4 又掉飛機了！台灣是不是被詛咒了啊！（默哀三分鐘……）

◆志欽　100S





承蒙諸位國民的大力支持，雜誌的銷量還不錯，還不錯表示可以溫飽…….以老編的經驗，作雜誌真的是良心事業，或說是慈善事業，想賺錢真的不能做雜誌，老編說這些，不是說獎品不能增加，而是目前獎品、S幣都需要專人包裝寄送，太多真的處理不完，所以，你忍心看到沙雷納她們為了寄獎品加班熬夜打包嗎？大家可知每一份獎品包含了多少辛苦付出的愛心？當然，老編也希望做到人人有獎世界大同的境界，希望未來在家家有軟世、戶戶皆國民時能夠達成。

這….這…真是太離譜了，只是這不是老編辦得活動啊！有很多廠商會利用他們刊登廣告頁或夾頁DM的方式辦活動，但這樣的活動有時並不只針對單一一本雜誌的讀者，所以才會發生這種情況！我們安德烈斯王國辦活動絕對不會以如此不人道的方式對待國民的….至少…會把雜誌Delay的時間算進去……..-_- ……

嗯，老編也不太清楚月藏大人是天生愛嚇人還是後天的心理狀況不佳，不過這不是重點，重點是這期雜誌「皇家放映室」已開始放映安德烈斯王國的連載漫畫，雖然一開始題材仍有點黑暗，但相信總有邁向光明的一天，不然，會搞死老編的。另外，「究極Game館」也開始嘗試遊戲漫畫短篇，不知道夠不夠的上你所說的Happy or爆笑的水準，歡迎再來信指教。

哎…掉飛機的真是讓生者痛死者悲的悲劇事件，老編一個月要坐四次華航，請大家一起為老編祈禱，喂！小藍，你怎麼在祈禱老編掉飛機啊^^><。



E3 E3—快給我E3報導！！

奇怪！這期軟世怎麼沒有介紹E3展的消息呢？我可是非常期待耶！難道要等到下一期嗎？E3展不是結束了嗎？如果要介紹E3展，篇幅一定要多一點，畢竟他是世界上規模數一數二的電玩展！不要只是隨便提一下而已！

◆宗祥　50S



上期雜誌沒有介紹E3展的消息，主要是因為E3展是在5月21-24日期間舉行，而上一期的雜誌則是5月25日出刊，扣掉製版印刷的時間，雜誌最晚必須在5月20日截稿，才來得及在5月25日上架，所以，上期來不及有E3展的報導，這期會有精彩的24頁大報導，讓大家一次看得痛快！！



安德烈斯戰紀 軟體世界遊戲軟體第一彈！

我覺得啊！軟體世界的人物可以出遊戲了……..=..=名叫「安德烈斯戰紀」……主角可以是人氣最高的…..莎莎公主……，或是冒險家的阿雷斯。尼爾斯可以當魔法師，沙雷納可以當騎士，歐茲可以當召喚師，馬斯多可以當忍者，仙人可以當賢者，然後可以跟G魔王大軍和小鬍大戰，或大家一起跟其他國家大戰，….或來個「安德烈斯情緣」的浪漫愛情養成遊戲……@@

PS漫畫如果受好評，遊戲一定要出唷！！

PS出了遊戲就可以有產品週邊囉！！這樣子我一定買！！

◆倍榕　100S



這點子真的很不錯，如果連載漫畫能真能得到好評的話，的確可以考慮找一家關係友好的軟體廠商合作，出一系列像「安德烈斯戰紀」、「安德烈斯大冒險」、「安德烈斯大富翁」、「安德烈斯麻將」，甚至是「安德烈斯Online」等等的遊戲，以饗諸位國民，相信大家玩起來也與有榮焉啊！不過Idea好歸好，總是要等到連載漫畫受大家歡迎再來考慮吧！

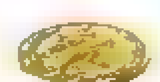
至於週邊產品，目前老編已在着手進行一些安德烈斯週邊的研發，即將在不久後推出作為限量贈品，請大家密切注意「皇家藏寶庫」的動態！



送禮有意 抽獎無情 為什麼中獎的不是我！？

你們到底有沒有誠意送禮物啊！你們曾有找「截角」送遊戲的事沒忘了吧（就是探險道啦），我都找到了，卻沒收到Game，下一期你們說是「印花」，不是「截角」所以加送20套，我就爽了半天，想說找不到的人就那麼多，找到的人不就是「鐵票」了嗎？結果兩個多月沒消息，太過份了吧！

◆維雄　100S



維雄先別生氣……容老編在此解釋一下，探險道找「截角」的活動，並非找到五個「截角」就能得到獎品，而是找齊五個「截角」就具備了參加抽獎的資格，所以，要拿到獎品還是得抽獎的……至於另外加送20套，主要是因為活動在「截角」與「印花」的說明語焉不詳，有一部份的讀者被誤導了，為了怕不公平，老編才決定加送20套，這20套也是要抽獎，但資格不限，找集五個截角與未找齊的人都能參加，30名的截角尋寶中獎名單已經在上期的「皇家藏寶庫」公佈，請再看一遍是否有你的名字，要是沒有，希望這期公布的20名得獎名單能你一份，老編以精神支持^^！

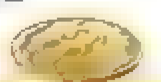


5月25日準時出刊，決定為[illegible]普天同慶

普天同慶！軟體世界158期準時在5月25日出刊！真該慶祝一番。不過，這是便利商店的，書局的又拖了好幾天，而老編你的原因我已了解，也可以接受，但要催一下，不然讓人等太久可不行。(因為書局離我家很遠，25日以後天天跑書局很累。)

本期(158)似乎有不少問題，如P7漫畫第二排最右邊的那一格之上方的對話框：「…..三年前_____」有空格，以及P85右下角物品屋之「???」解說欄：…….道具開發的____。也是空格！怎麼回事啊！

什麼！157期中的皇家放映室是「白蛇傳」？我完全看不出來！還有，「月藏」大人所畫的實很有哲理，有看沒有懂，拜託擲別種吧！

◆翔雲　100S 

哈哈！其實24號就在超商上架了，不到正式出刊，連老編都沒有十足的信心會這麼快說，果然大伙的努力是有成果的，如此老編也有臉見廣大的讀者了，老編從來沒有如此開心過，哈～嗯，這一兩個月來因為與負責書局的通路商合約期滿的關係，目前正與新的通路商洽談中，最晚在下期雜誌出版前會有結果，不過，書局通路的鋪書速度一向比便利商店慢些，所以，除了老編會持續監督催促外，也希望大家多多回報書局的到書情況，一起努力來解決書慢問題。

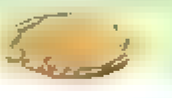
至於漫畫第一排「…三年前___」有空格的問題，純粹是負責的編輯不小心讓字跑掉了，老編校稿時也看漏了，所以…。至於P85，也是同樣的情形，空格的地方是「高級建築」，老編在此向你磕頭謝過了～

157期的皇家放映室，老編看過月藏大人畫的第一版線稿，真的畫的是白蛇傳耶，老編還以為清明節快到了，月藏大人畫這題材應應景說，只不過，後來完稿卻完全變了，因此，所謂的「大師」，通常是很任性的一種人，不是老編或翔雲我們這樣的一般人能理解的。

●安德烈斯心情留言版

Q　給所有遊戲公司

線上遊戲越做越多，資料片只為延長壽命，每天只為打銀殺，有能力整天掛網的就是強者？目的呢？另忘了遊戲的精髓是劇情啊！我們玩家就是要歡享受你們所創造出來的故事世界。「故事是一切遊戲的根本，沒有根本的遊戲是空殼」願優質單機遊戲不會消失

◆惟隆　50S 

遊戲的精髓的確是劇情，但偶爾玩玩不動腦筋的遊戲也能放鬆一下緊繃的神經，或是讓神經更加緊繃追求刺激感，例如「俄羅斯方塊」就是沒有劇情的好遊戲，而且它並不是空殼。老編在想，遊戲有眾多類型，走的是分眾市場，線上遊戲是無罪的，只是目前有許多遊戲公司為了趕上線上遊戲的熱潮，開始減緩單機遊戲的開發而將重心轉移到線上遊戲，在此趨勢下，單機遊戲的愛好者更應該多加支持好的單機遊戲才是，老編在此祈願擁有好劇情的遊戲仍有美好的未來。



Q　哇～太好了一學力測驗終於考完了～耶～普天同慶～相信其他有參加學力測驗的國民也像在下一樣的心情吧！考完了～考完了～考完了～考完了～考完了～考完了～考完了～考完了～　PS因為考的太差……所以…瘋了…………



◆道煒　50S 



人考考完，就是幾家歡樂幾家愁的時候，道煒你雖然考的不好，不過滿看得開的嘛，真灑脫啊！嗯，打賞50S。

Q　嘿….嘿…哈…哈…..真是太…..幸運了，我……被抽中探險道耶！謝謝抽中我的人與辛苦的大家，再來是…小編…你在雜誌上「好像」刊了我寫的留言………可是怎麼打的不是我的名字丫ˇ因為內容真的很像我寫的…… 不會影響我拿S幣吧，　如果真的是我寫的話，是Tian，不是Tina喔~~

PS　何時可拿到Game與S幣丫~可以先傳Email給我麼？Please~~<<這次的阿雷斯很可愛喔>>

◆瘋了的Tian　50S

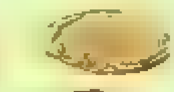
嗯，老編忽然變「小」了，找了回函出來看一下，果然是Tian耶，嗯，一人錯一次，我們算扯平了吧！

S幣應該大家都收到了，不過老編要自首，因為老編太忙的原因，雖然其他的專欄的S幣都寄出了，但探險所部份的S幣還沒寄出，希望各位寬限一下，老編一定儘快結帳寄出。



Q　老編您今年貴庚呢？而且您的眼鏡也是去哪裡來的嗎？

老編你有老婆嗎？

◆第一次寄給您的小張　50S 

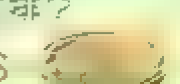


◆雨煙　50S

老編已邁而立之年，但未達不惑，恰好在中間，你猜得出來是幾歲嗎？老編常常徹夜與電腦對看到凌晨，其他的時間除了床上就是雜誌社，你猜得出來老編有沒有老婆嗎？老編的眼鏡，乃月藏大人所賜，看到本期的插卡了吧？怎樣，酷吧！



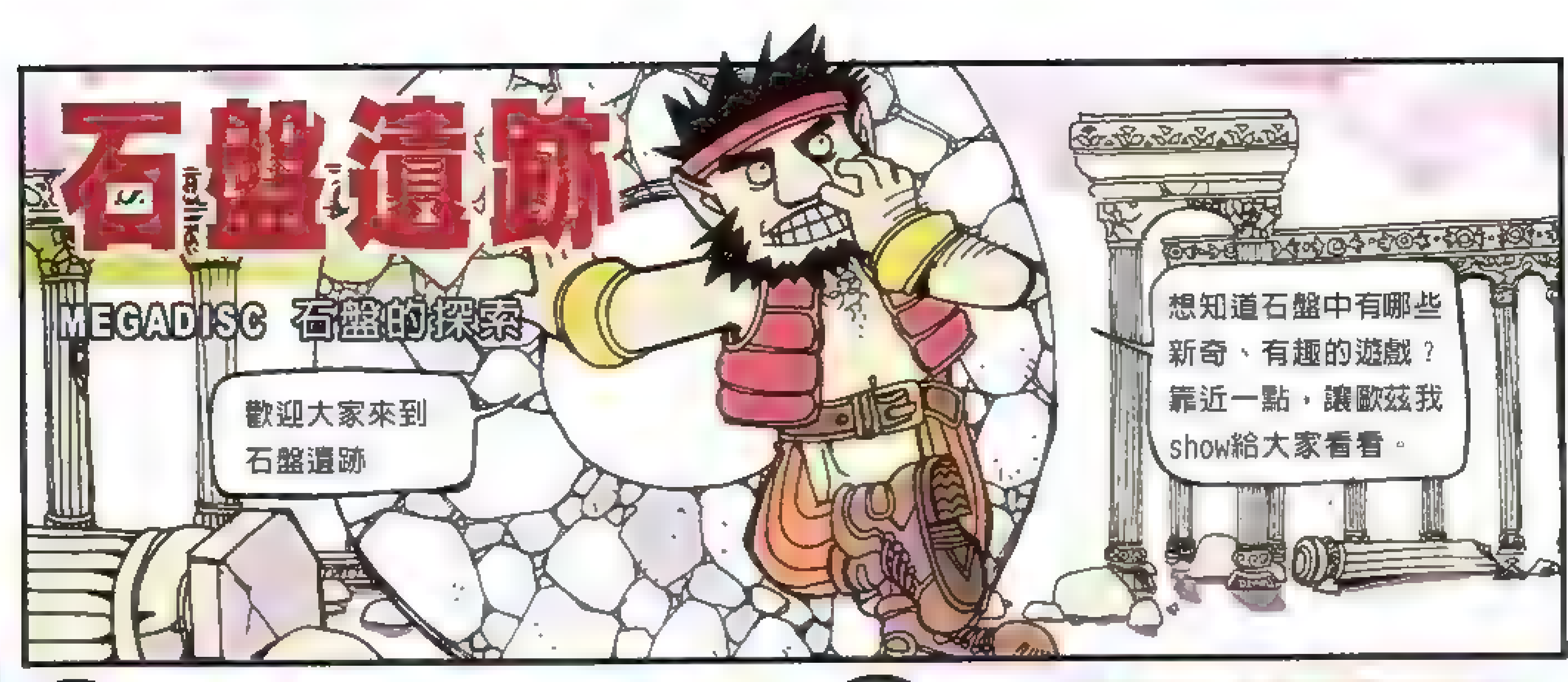
Q　我是新國民，在看了兩期的軟體世界後，發現了一個現象，就是歐茲叔叔老是把小拇指插在鼻孔裡？是自己本身就這樣，還是月藏刻意安排？

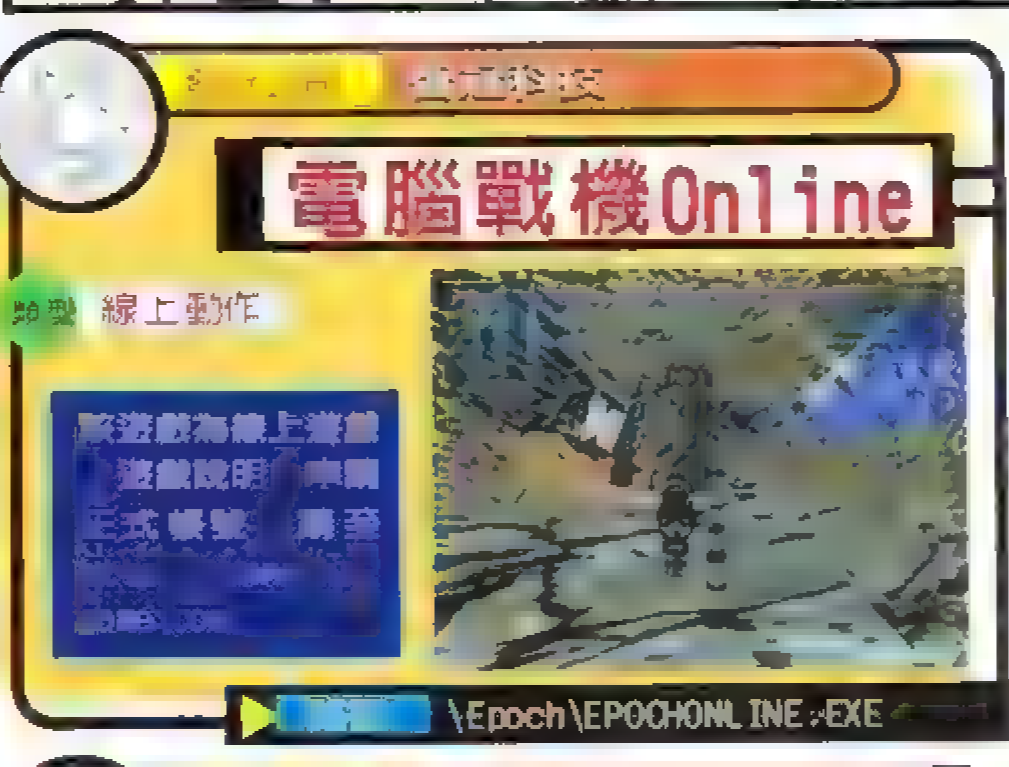
◆阿宗　50S 



嘿，關於歐茲造型的典故，與其用文字說明，不如看看說故事，請看▼




石盤遺跡
MEGADISC 石盤的探索
歡迎大家來到
石盤遺跡
想知道石盤中有哪些
新奇、有趣的遊戲？
靠近一點，讓歐茲我
show給大家看看。

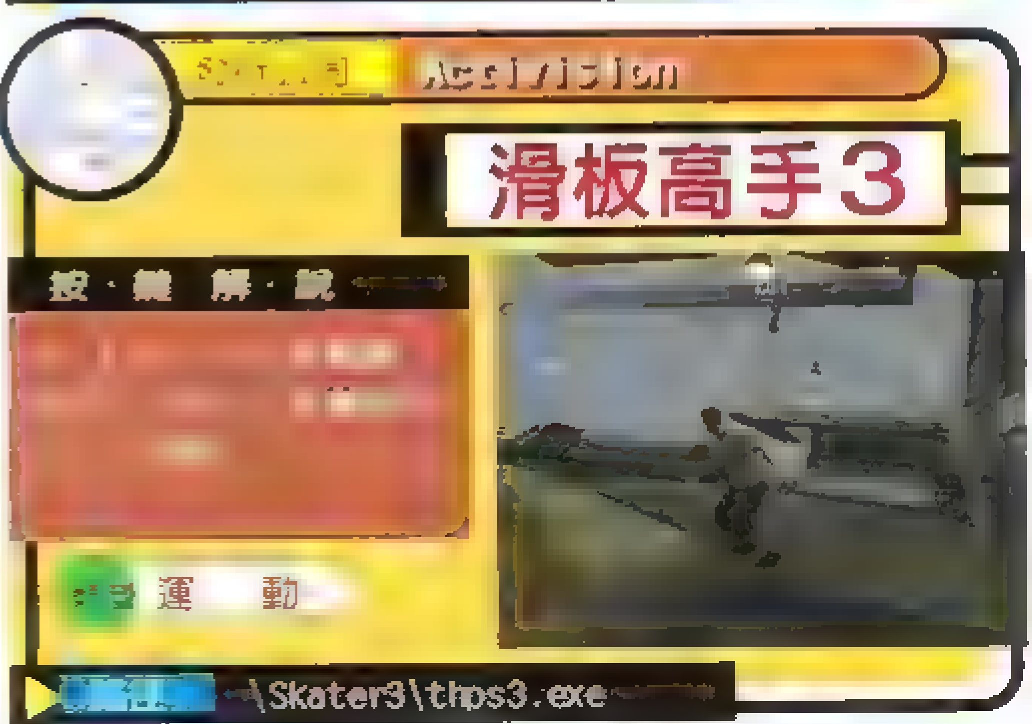

電腦戰機Online
線上動作
\Epoch\EPOCHONLINE.EXE


Stealth Combat
按鍵解說
動作
\Scdemo\setup.exe


新神奇傳說3
策略
按鍵解說
\Fsym\setup.exe


Platypus
按鍵解說
動作
\Platypus\Platypus.exe


KIWIGAME
女神戰記
動作
按鍵解說
\Athena\athena.exe


Activision
滑板高手3
按鍵解說
運動
\Skater3\thps3.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式) 若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

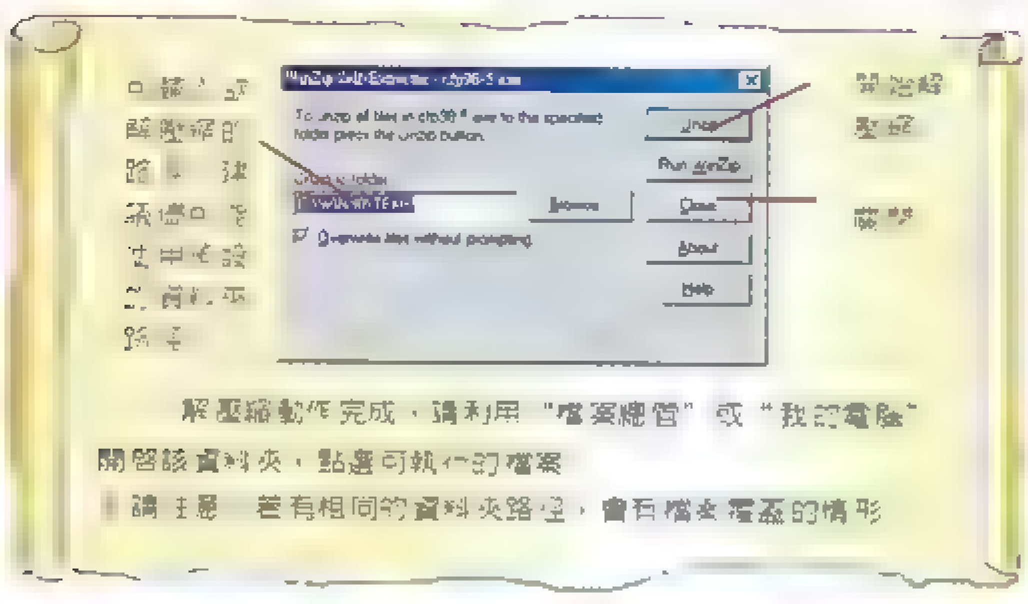
mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V5.0.2



DirectX Driver win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81eng.exe --Directx V8.1 英文版
dx81cht.exe --Directx V8.1 中文版(繁體)
dx81chs.exe --Directx V8.1 中文版(簡體)















nVIDIA下一彈！

寶聯Ti4200/4400/4600再度出擊！

●作者－莫凡

GeForce4 Ti 顯示卡來了！

上期莫凡給各位介紹到三張寶聯的GeForce4 MX 顯示卡，這期繼續跟進，介紹三片高階的Geforce4 Ti 系列的顯示卡，也是寶聯出的喔！GeForce4 Ti 的代號是 NV25，市場定位主要是針對高階圖形市場，nVIDIA號稱該系列是目前最強悍的 GPU 圖形處理器。GeForce4 Ti 系列共分為3種規格，由高到低依次?GeForce4 Ti 4600、GeForce4 Ti 4400 和 GeForce4 Ti 4200，主要的不同點在於顯示晶片以及記憶體的工作頻率。GeForce4 Ti顯示晶片內部包含的電晶體，數量高達6千3百萬，採用 0.15 μm製程與PBGA封裝，單就這三點，就比原本的GeForce3複雜許多，且GeForce4 Ti 顯示晶片的工作頻率已經達到300MHz，記憶體則採用DDR-RAM來作搭配，頻率則高達650MHz，且頻寬也破10GB s，為10.4 GB/s，如此可以輕易的表現出每秒49億次的採樣畫面！不過再仔細往下看，其實可以感覺得出來，Geforce4 Ti系列在材質貼圖TMU單元、渲染流水等部分的設計，還是與Geforce3相同，所以讓莫凡有點覺得Geforce4 Ti是Geforce3的超頻版本！

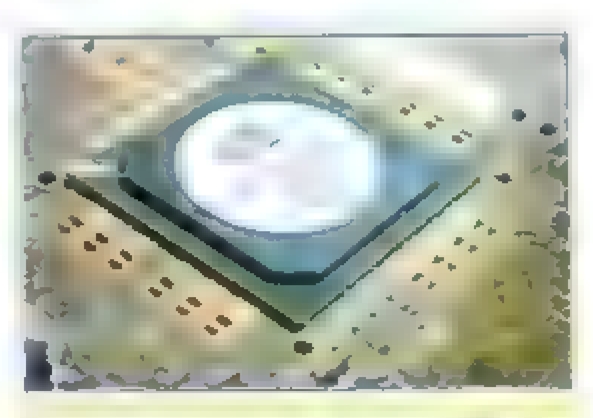
主機板	華碩 ASUS A7V266 (KT266 Chipset)
中央處理器	AMD Athlon XP 1800+ (133FSB)
記憶體	Kingmax 256MB DDR266 RAM
硬碟機	IBM 40GB 7200RPM ATA/100

表一：測試平台一覽表


Geforce4 Ti4400 本尊現身！


Geforce4 Ti4200 本尊現身！

GeForce4 Ti 在硬體的結構上，具有包含 2 個 Vertex Shaders 可編程處理單元與 1 個 Pixel Shader 可編程處理單元的 nfiniteFX II 圖像著色引擎，且GeForce4 Ti 提供四條宣染流水線；反觀Geforce4 MX 系列， GeForce4 MX 像素填充率低於Ti系列，且沒有Vertex Shaders可編程處理單元與nfiniteFX II 圖像著色引擎，但卻具備能支援DVD硬體播放的 VPE（圖像處理引擎）與內建的 VIDEO-OUT 電視圖像編碼器，所以在 DVD 播放時，CPU 的佔用率，GeForce4 MX 要低於 GeForce4 Ti。也正因為如此，GeForce4 Ti 顯卡上所提供視頻輸出功能，就需要另外增加視頻輸出編碼晶片，像這次送來的三張顯示卡都多加了一顆視訊的控制晶片，當然成本也會較 MX 系列來得高！


Geforce4 Ti4600看起來簡直就跟 4400 一樣

nVIDIA從GeForce4顯示晶片開始，都採用了新的「Accuview」技術，它擁有更先進的多重取樣反鋸齒性能，這樣FSAA的畫面與性能都會得到改善，減少了錯誤圖形堆疊的情形；另外，GeForce4 Ti所增加的4XS FSAA模式，讓物件邊緣的圖元，提供更加準確的色值，特別是對「Quincunx AA」模式下，nVIDIA甚至聲稱GeForce4可以把Quincunx AA執行的像2×FSAA一樣快，簡單的說，就是可以得到更加平滑的抗鋸齒化邊緣！為了保證在高解析度下全螢幕反鋸齒對記憶體容量的需求，GeForce4 Ti都配備了128MB的記憶體；且因?GeForce4 Ti系列對記憶體的速度要求較高，所以它們普遍採用了MicroBGA封裝的記憶體晶片，速度最快能達到2.8納秒！若沒記錯的話，莫凡在前幾期的文章中有介紹到FSAA圖形處理技術，這裡就不再多說了！

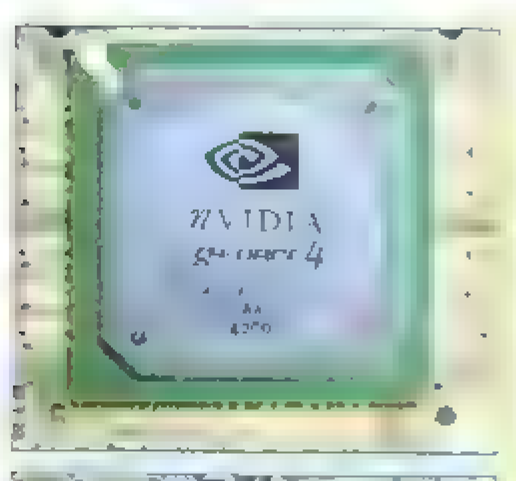
產品型號	[illegible]	GeForce4 Ti4400 128MB	GeForce4 Ti4600 128MB
[illegible]	250 MHz	275 MHz	300MHz
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	7.[illegible] GB/s	8.8 GB/s	10.4 GB/s
[illegible]	[illegible] Billion AA Samples/Sec	4.4 Billion AA Samples/Sec	4.8 Billion AA Samples/Sec
[illegible]	128MB、8M X16 DDR記憶體	128MB 8M X16 DDR記憶體	128MB 8M X16 DDR記憶體
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	DVI-I	DVI-I	DVI-I
視訊輸入(Video-in)	[illegible]	[illegible]	[illegible]

表一 [illegible] Geforce4 Ti4200 4400 4600詳細規格表

寶聯 Geforce4 Ti4200

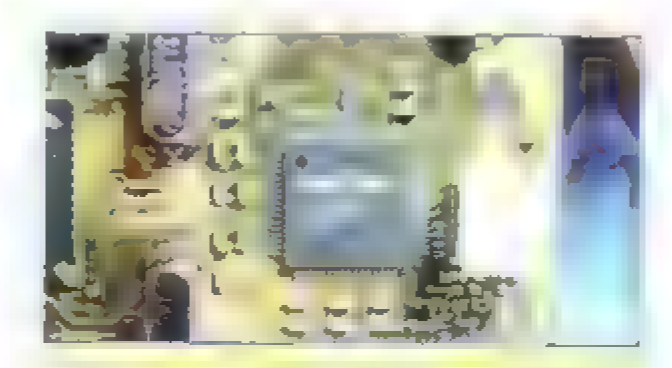
寶聯Geforce4 Ti4200採用GeForce4 Ti 4200顯示晶片，搭配128M的記憶體晶片，顯示晶片核心工作時脈為250MHz，記憶體頻寬?7.1GB/秒。處理器填圖速度達每秒4 Billion像素、每秒三角形產生率1.03Trillion的驚人表現（1.03Trillion/ sec），消費者可依個人需要選擇64MB或128MB DDR記憶體搭配運作，使遊戲畫面整體速度提昇至最佳化境界。

寶聯Geforce4 Ti4200具有Accuview反鋸齒引擎，擁有nfiniteFX II引擎，可以創造出前所未有的即時人物動畫新水平，使影像栩栩如生，且運算效能較GeForce3繪圖晶片提昇了有3倍之多！支援DVI與S端子輸出，並提供Video-Out輸出埠、Video-In輸入埠（選購），不但可將影像輸出至電視等大螢幕觀賞或享受更刺激的3D動畫遊戲！另外，寶聯Geforce4 Ti4200附贈多套的遊戲軟體，像是Codename:Outbreak「殺出重圍」第一人稱的射擊遊戲和Ballistics「極速磁場飛車」賽車遊戲等，並附有[illegible] WinDVD和[illegible] PowerDirector [illegible]，讓顯示卡兼具播放、影像剪輯及娛樂功能。



採用Geforce4 Ti4200顯示晶片。

採用SAMSUNG-4ns的記憶體顆粒。



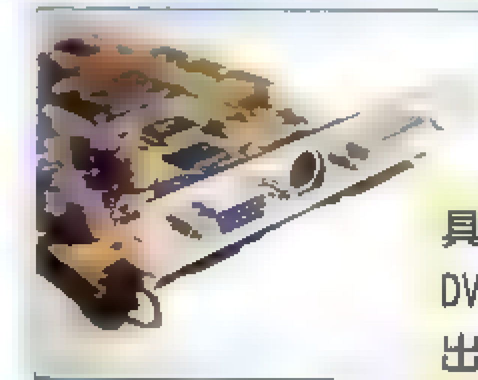
配合DVI輸出的部分，則是採用Silicon Image Sil164CT64解碼晶片。



附有S端子轉AV端子與視訊輸出入的連接線



顯示卡的背面還有多四顆記憶體顆粒。



具備D-Sub、DVI與S端子輸出接頭。

測試軟體	顯示250MHz、記憶體460MHz	顯示315MHz、記憶體545MHz（超頻）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
3D Mark 2001 SE Quincunx Antialiasing	6958	7668
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quake 3 Demo 1 mode	177.5	186.3
Quake 3 Demo [illegible] mode	[illegible]	[illegible]

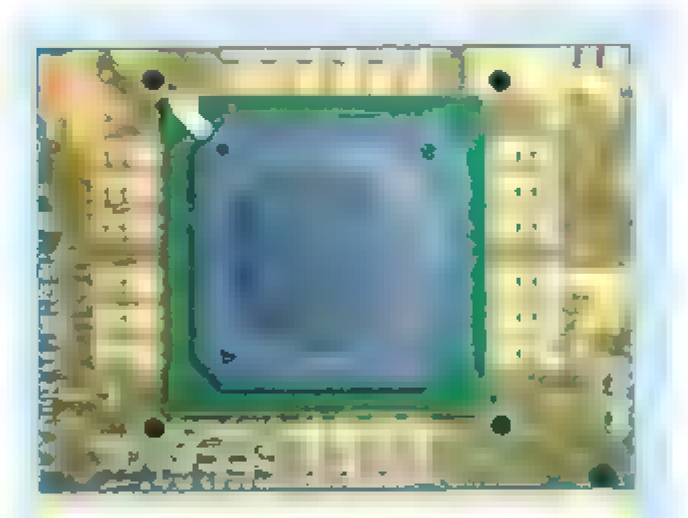
表二：寶聯Geforce4 Ti4200詳細測試數據列表



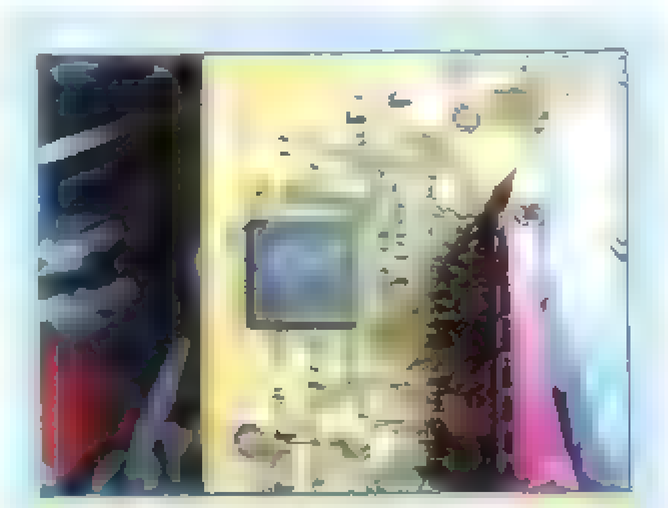
寶聯 Geforce4 Ti4400

寶聯GeForce4 Ti 4400顯示卡其核心採用nVIDIA GeForce4 Ti 4400 繪圖處理器，顯示晶片核心工作頻率提昇至275MHz，處理器填圖速度可達每秒4.4 Billion像素，每秒125Million三角形產生率（125 Triangles/sec），再搭配上128MB 550MHz DDR速度運作，頻寬傳輸速度每秒可達8.8GB。

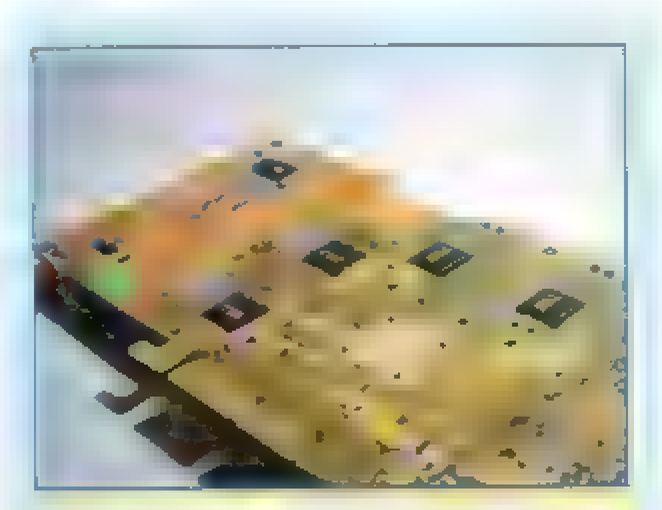
寶聯Geforce4 Ti4400與4200一樣具備有Accuview 反鋸齒引擎，主要是讓使用者能將顯示的預設模式，達到全螢幕反鋸齒的效果；nView顯示技術，整合硬體及軟體技術，提供使用者彈性極佳的多螢幕顯示功能，更可依不同顯示裝置調整，提供便利且彈性的工作環境。有了以上這些功能，令人不得不佩服nVIDIA在顯示晶片上所下的用心功夫！若你再搭配上配合nVIDIA nView的使用（特殊的顯示模式），可以有CRT+DVI、CRT+TV、DVI+TV等...多重雙螢幕輸出模式，提供玩家不同的選擇搭配！輸出入接頭的部分，除了標準配置一個15Pin D-Sub RGB輸出之外，還有一組9Pin VIVO的輸出部分，配合所附贈的轉接頭，該轉接頭提供一個S端子，一個RCA輸出，和一個7Pin的Video-In影像擷取專用接頭，與一組DVI-I規格的DVI接頭。



採用Geforce4 Ti4400顯示晶片。



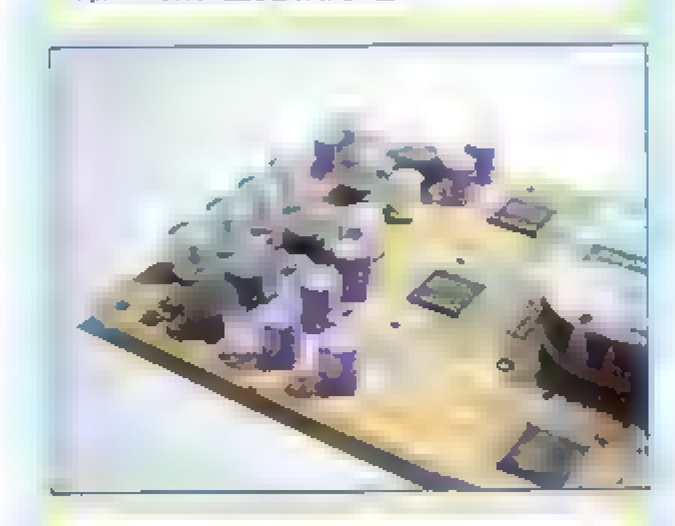
採用SAMSUNG -36ns的DDR記憶體顆粒，封裝方式比起4200來的小，散熱效果也比較好喔！



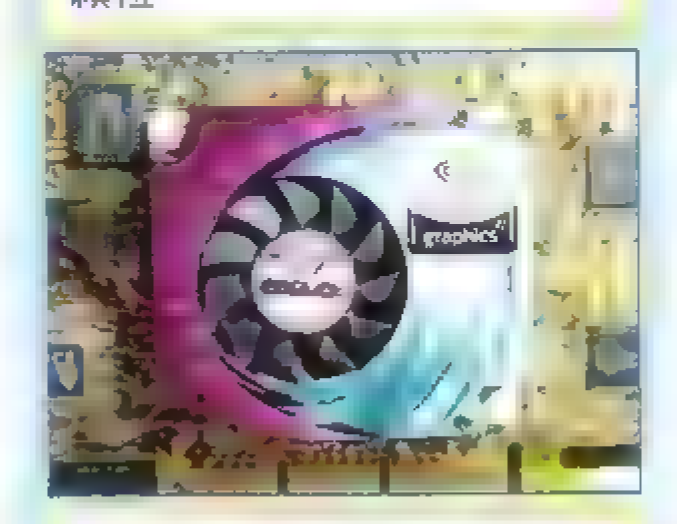
128MB的高記憶體容量，讓顯示卡的背面多出四顆記憶體顆粒。



具備D-Sub、DVI與S端子輸出接頭。



顯示卡的長度比起一般的顯示卡長很多，因後方多了許多的電容。



顯示卡上的風扇很炫吧！

測試軟體	顯示275MHz、記憶體550MHz	顯示310MHz、記憶體630MHz（超頻
3D Mark 2001 SE Applications Contro	[illegible]	[illegible]
3D Mark 2001 SE Quincunx Antialiasing	7461	[illegible]983
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quake 3 Demo 1 mode	184.2	189.0
Quake 3 Demo 2 mode	[illegible]	[illegible]

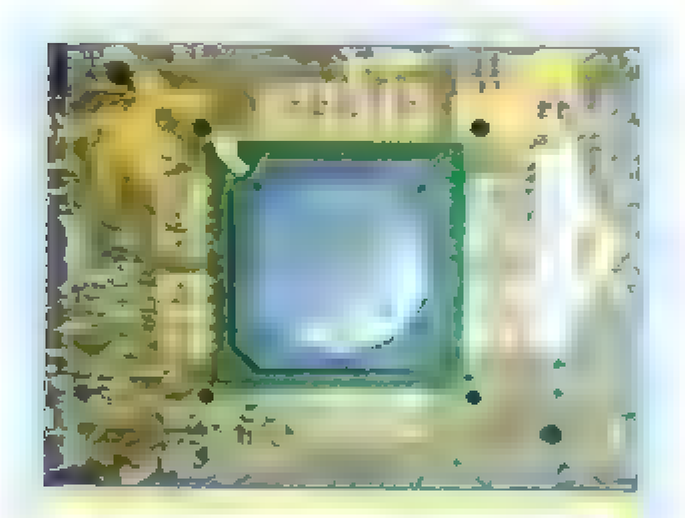
表四：寶聯Geforce4 Ti4400詳細 試數據列表

寶聯 Geforce4 Ti4600

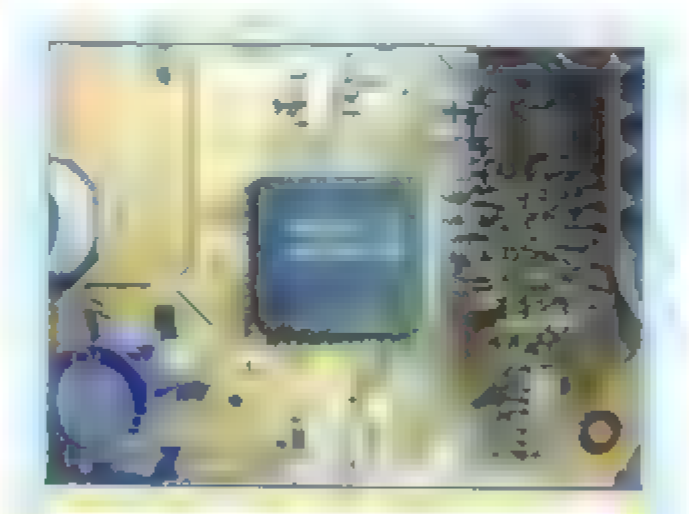


寶聯GeForce4 Ti 4600搭載nVIDIA GeForce4 Ti4600顯示晶片，該顯示晶片是Geforce4 Ti系列中最高檔的，價格．．．嘿嘿！當然也是粉高貴的！GeForce4 Ti 4600大部分的功能與技術都與前面曼凡所介紹的Ti4200、4400大同小異，像是結合全新第二代的光速記憶體架構（Lightspeed Memory Architecture）、Accuview Antialiasing 鋸齒失真修正技術功能，不僅大幅提昇記憶體頻寬，且能創造更細膩寫實的影像效果！

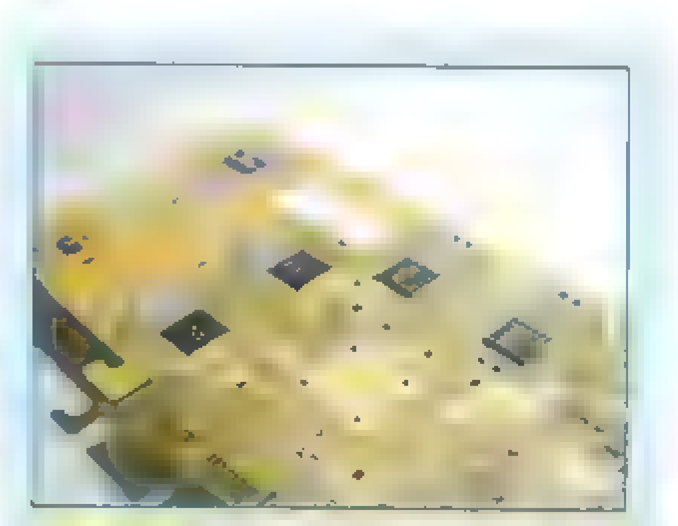
寶聯GeForce4 Ti 4600配合DVI輸出的部分，則是採用Silicon Image Sil164CT64 解碼晶片，專門負責DVI-I接頭類比和數位的轉換，提供高品質數位訊號輸出！外觀上與Ti4400差不多，在尾端的部分都有著一「拖拉庫」的電容，並由於搭配的是128MB DDR記憶體，所以在顯示卡PCB的背面也有焊上四顆的記憶體。散熱風扇也是與4400相同，都有打印nVIDIA的Logo，說個實在話，光從外觀上來看，還真的與Geforce4 Ti4400幾乎一模一樣！附贈的軟體部分．．．哇！又與Geforce4 Ti4400那張一樣，但遊戲的數量已經比Geforce4 Ti4200少了些，不過應用軟體部分則依舊是附有英[illegible]的WinDVD和[illegible]ME版，反觀成本上可以下壓，相對的售價也不會高得離譜！



採用Geforce4 Ti4600顯示晶片（NV25 Ultra）。



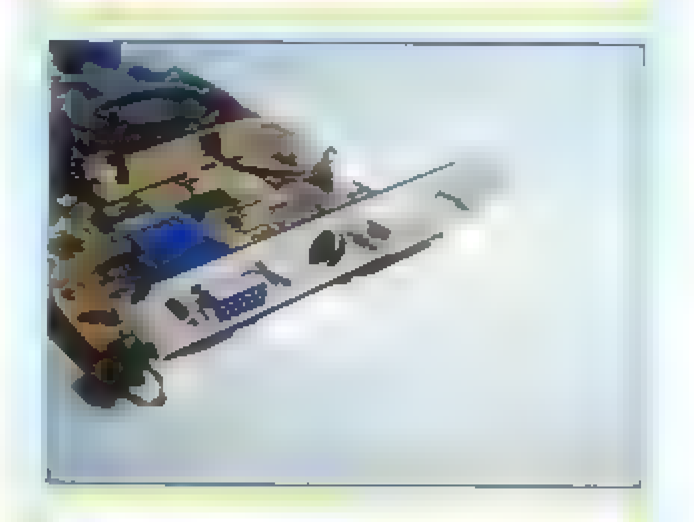
採用SAMSUNG的DDR記憶體顆粒。



也是搭載128MB的高記憶體容量，所以依舊是在顯示卡的背面多四顆記憶體



顯示卡的長度比起一般的顯示卡長的很多，而且後方多了許多的電容，單就外觀來看，根本與Ti4400一個樣！



寶聯GeForce4 Ti 4600具備D-Sub、DVI與S端子輸出接頭。



採用Silicon Image Sil164CT64 解碼晶片，來配合DVI輸出。

測試軟體	顯示300MHz、記憶體650MHz	顯示315MHz、記憶體725MHz（超頻）
3D Mark 2001 SE Applications Control	9163	[illegible]
3D Mark 2001 SE Quincunx Antialiasing	8051	[illegible]
3D Mark 2001 SE AGP 4X Sample	[illegible]	[illegible]
Quake 3 Demo 1 mode	189.1	[illegible]
Quake 3 Demo 2 mode	[illegible]	[illegible]

表五　寶聯Geforce4 Ti4600詳細測試數據列表

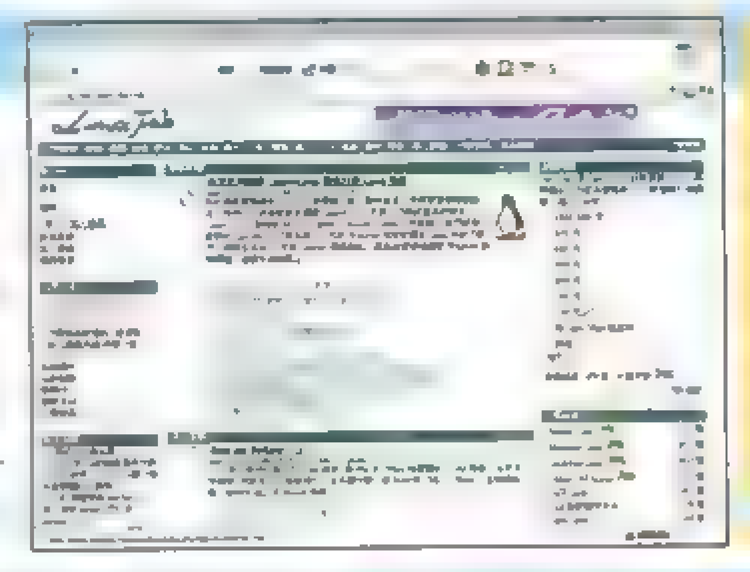
作者－米蟲

抓盜版，免緊張 免費辦公室套裝軟體 Open Office

5/1起政府執行大規模的反盜版行動，相信大家一定十分緊張吧！從網路上各種誇張的謠言，可知民眾對這件事有多麼的緊張。其實這問題存在已久，盜版問題已經嚴重的造成軟體開發廠商無法繼續生存，大家應該要正視這個問題。畢竟身為一個進步國家的人民，是應該要懂得尊重別人的智慧財產，這樣才能讓開發者願意投資發展更好的軟體。但有個重點那就是錢，軟體的定價過高，時常令人無法接受，這也是盜版軟體如此興盛的原因，其實有很多"正確的方法"可以讓您省錢的，像自由軟體就是最佳的途徑。

自由與免費

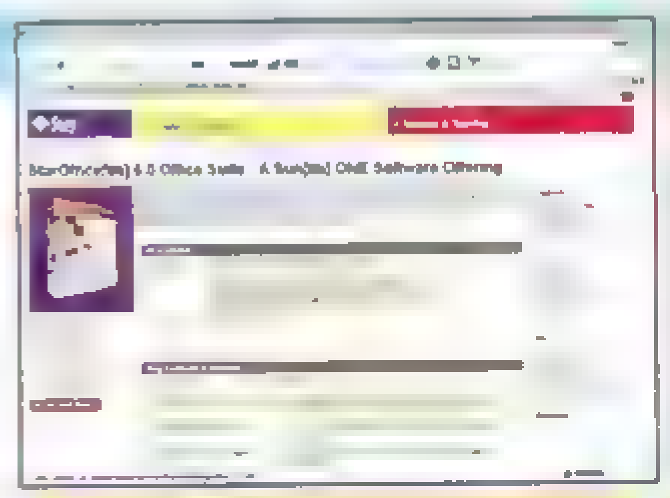
自由軟體(Free Software)的發展，在國外已有相當久的時間，有著一種不同於版權(Copyright)觀念的規則，讓開發者與使用者都能同時受惠。大家常誤會FREE的本意，其強調的是自由，而不是一般認為的免費(但使用者可以輕易的免費取得)，其中包含相當崇高的精神，在此就不多加介紹。大家也許對於自由軟體相當陌生，可能只知道Linux這類代表性的作業系統，其實自由軟體可不是只有Linux，也包含各個領域的軟體，像Open Office就是一套以微軟Office為假想敵的辦公室套裝軟體。



LINUX，台灣規模相當大的自由軟體社群LinuxFab http：www.linuxfab.cx，有興趣的讀者可上去看看。

生命的延續

Open Office的發展已有一段時間，其前身是昇陽(SUN)開發的Star Office(台灣改為Star Suite)。之前的版本以免費開放原始碼的方式提供給消費者，為因應企業用戶對技術支援的需求，新版本(V6.0)將改以收費的方式，於是衍生出Open Office延續免費與開放原始碼的精神。Open Office有相當多特點，支援多種作業系統(Windows、MAC、Linux、Solaris)，支援開放的XML檔案格式並完全支援Office檔案格式，新版本支援多國語言文件編輯並推出包含中文版等多國版本。Open Office主要以Writer、Calc、Draw、Impress、Math、Global、HTML Editor等構成。



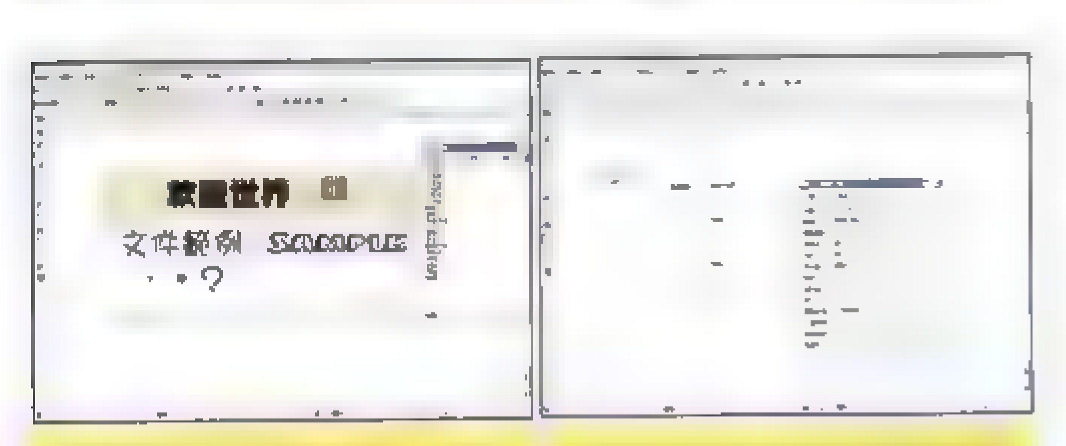
昇陽 Star Office 6.0已正式發表，定價75.95美元，比起Office動輒數百美元來說便宜多了



Open Office雖然有自己的副檔名，但其實是將XML檔案以ZIP的方式封裝起來的，只要用ZIP軟體即可看到XML檔案

文字編輯器Writer

Writer是以Word為目標所開發出來的軟體，你可以看出這裡頭有許多Word的影子。功能位置的編排與使用方式相當類似，所以相當容易上手。新版本有了相當大的進步，之前對於中文支援不佳的問題已經解決，提供了以往不支援的拼寫(字)檢查與巨集程式編輯功能，巨集編輯部分開發出了屬於自己的BASIC編寫與編譯程式。對於.DOC檔的支援相當完整，開啟與儲存都沒問題，對於需同時使用兩套軟體的使用者而言，可減少一些顧慮。

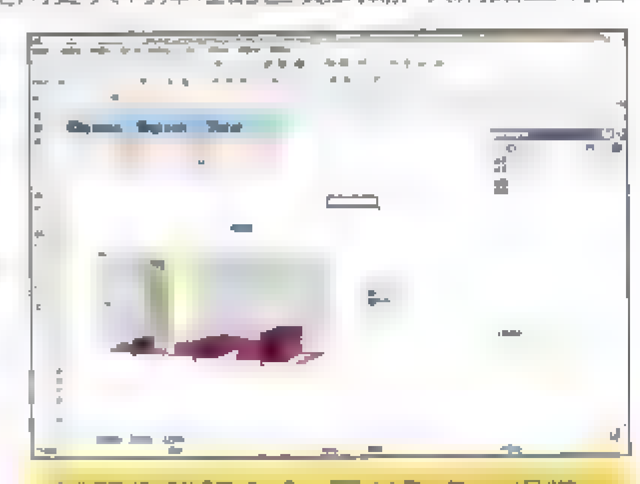


新版的Open Office 1.0的Writer對於中文的支援已相當完整。

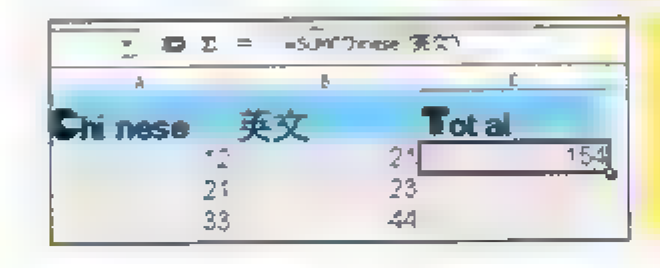
提供各式各樣的控制項元件，搭配BASIC編輯器，可以增加文件互動性

試算表軟體Calc

Calc是Open Office的試算表軟體，使用起來大致上與Excel相同。當中提供的算術函數種類相當多，使用時可以呼叫函數自動助理，會告訴使用者公式功能與使用方法，相當的便捷。另外在指定欄位時可以使用更具有彈性的直覺式輸入(網路上稱自然語言)，不只可以輸入A1.A2...，使用者還可以輸入目標欄位所代表的意義。當中整合了相當多的功能：如圖表、公式、巨集編輯、還包含簡易繪圖功能，使用者可以利用這些工具編輯出色的報表。



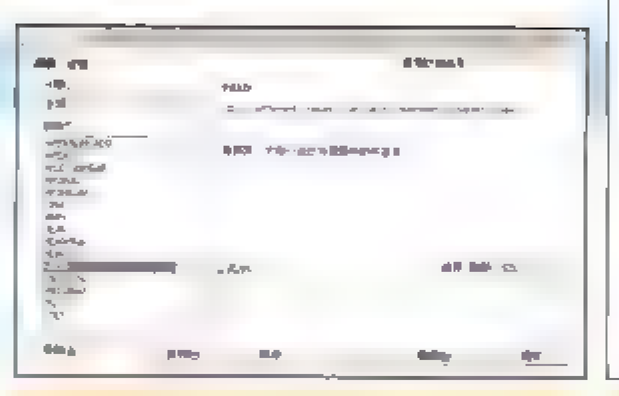
試算表軟體Calc可以製作出相當出色的報表



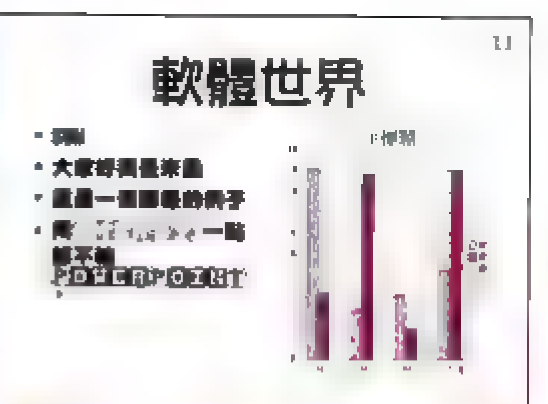
支援直覺式的指定欄位輸入，彈性更大、功能超強。

簡報軟體 Impress

簡報軟體Impress功能強大，與前兩者一樣整合大部分功能，提供了相當多樣的編輯工具。內訂的多種特效，讓使用者可自行設定在撥放時秀出各種換頁特效，總類多達近百種，相當容易使用。啟動程式時會出現自動檔案助理，引導使用者建立新的簡報檔，並內建數十種的頁面格式，讓使用者不必從空白的頁面開始。撥放時可以將滑鼠當成畫筆，使用者報告時不需再準備雷射筆，可以直接使用滑鼠圈出重點。



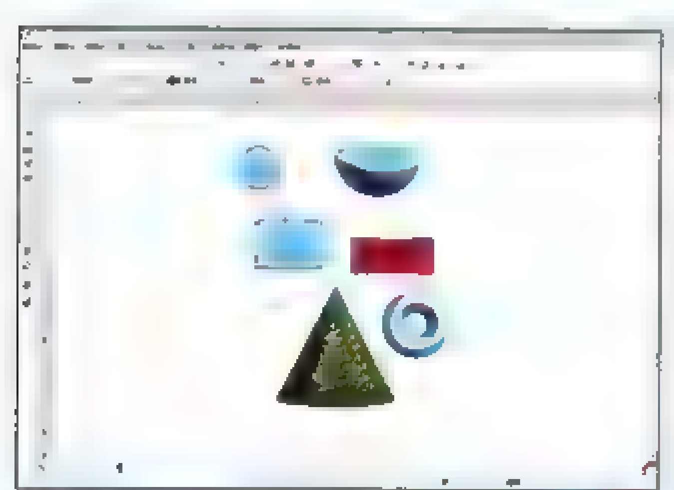
Calc提供多種算數函數，藉由自動計算的輔助，使用者不必擔心不會使用。



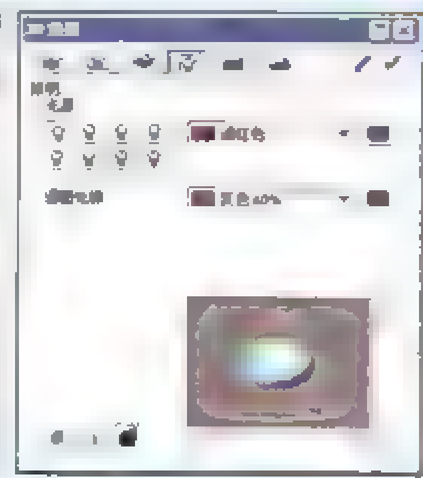
試算表軟體Calc可以製作出相當出色的報表。

繪圖軟體 Draw

Draw是一套簡易的繪圖工具，功能雖不及專業繪圖軟體，但表現不俗。除了可以編輯2D圖形外，更讓人驚喜的是具有3D物件編輯的功能。2D功能提供曲線、矩形、橢圓等繪圖工具，並提供線條與點的編輯功能，若要用來繪製複雜的圖形可能沒辦法，但用來繪製簡單的插圖，可說是輕而易舉。3D功能相當強大，基本的甜甜圈、錐形、立方體、球體、圓柱體...等八種基本的3D元件，並支援旋轉功能，可建立各種曲線的立體元件。提供的3D控制器功能強大，可任意設定光源，要注意的是雖然具有3D功能，但其實還是以2D方式呈現。



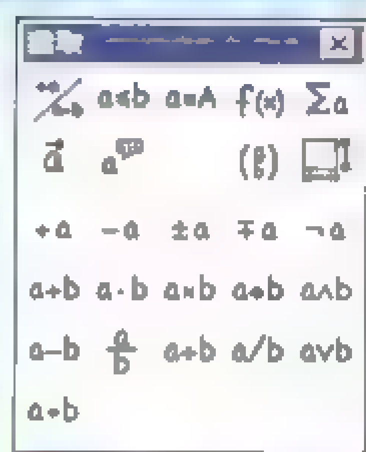
除了可編輯2D圖形外，還提供3D元件可供選擇。

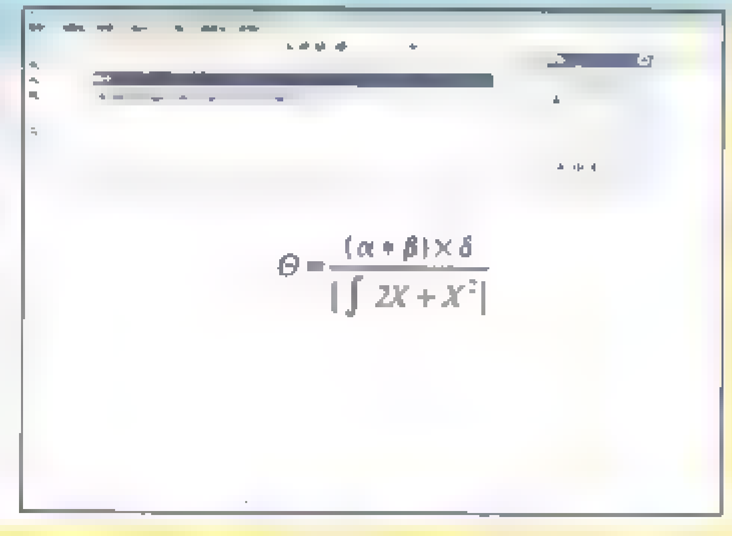


3D效果工具相當專業可設定光源方位與屬性。

數學公式編輯器 Math

本功能是由Writer中獨立出來的，可以讓使用者編輯各種公式，本軟體較不易上手，需花點時間熟悉，但只要一上手後保證讓您如虎添翼，各種複雜的公式都能相當輕易的編輯出來。建議使用者可以將所需的公式利用本程式先編輯、儲存起來，這樣一來在其他Open Office軟體中都可以使用，不用跟Word一樣每次打個公式就要用方程式編輯器重新輸入。



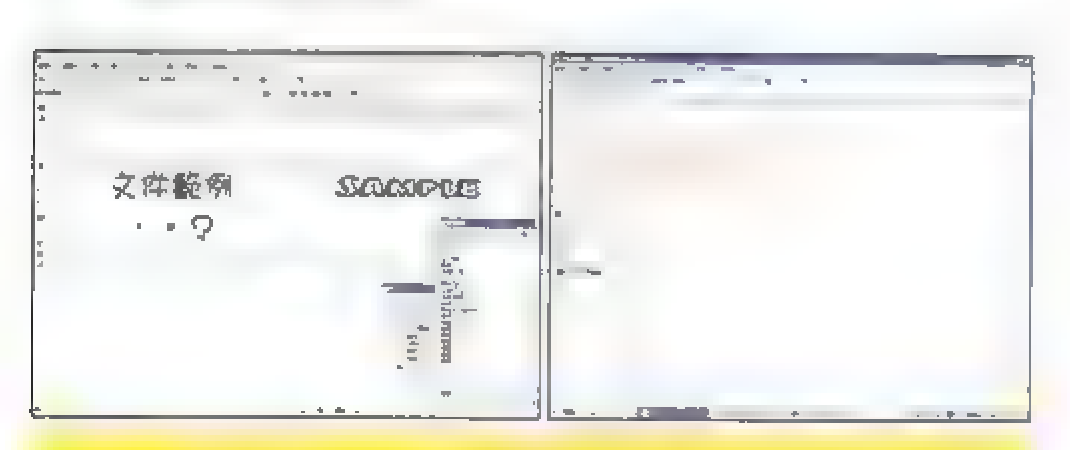


獨特的Math數學公式編輯器，功能強卻相當難上手。

選取工具提供多樣的公式型式，只要按一下不用去死背語法。

Writer 的再利用

在Open Office中，Html Editor與Global是由Writer衍生出來的。Html Editor與FrontPage一樣是所見即所得的方式，使用者只需像編輯文字檔案一樣，不需煩惱Html的語法，較可惜的是缺少網站管理的功能。另外Global一樣與writer使用相同的功能，整體感覺幾乎一樣，筆者只知道其定位為整合Open Office各種文件的工具，但實際上的作用並不清楚，筆者才疏學淺，在這向各位讀者致歉。

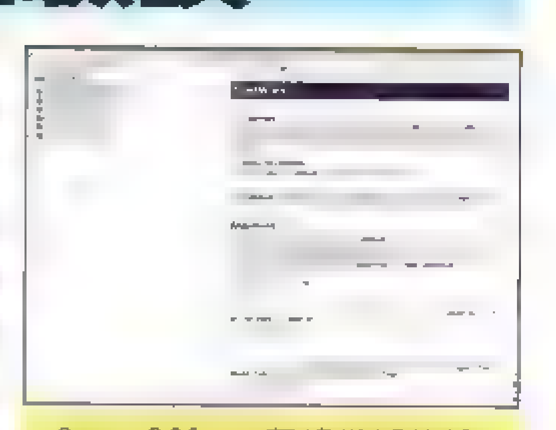


使用與writer只要像編輯文件檔一樣編輯網頁檔即可。

上圖的Html原始碼

使用的經驗談

其實筆者接觸本軟體的時間並不長，但是對於其功能與穩定度都給予相當高的評價，將其與已發展多年的Office相比較可能有點嚴苛，但其實兩者的差距已經相當小了，主要的差異還是在於軟體開發者未能掌握不同國家對文書編輯器地區性的需求，像台灣公務機關需要的直書功能，在Open Office中無法直接使用，必須套用文字特效的方式才可以，全形標點符號的輸入由於本身並不支援，需藉由呼叫微軟中文輸入法的內建工具，但該軟體是屬於開放原始碼的軟體，相信不多久這些小問題就可以解決了。



Open Office有相當好的線上輔助精靈可惜是英文的。

軟體大小：約50MB

外國下載	www.openoffice.org	Download\Application
台灣下載	www.toget.com.tw	商務應用\商務套裝

作者・李展吉

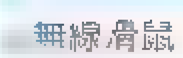
昆盈 無線極光精靈滑鼠



昆盈最新推出的"無線極光精靈"，是一款含有5個按鍵的光學式無線滑鼠，造型符合人體工學設計，右側的橡膠披覆，更增加了握持的舒適感。它不僅擁有2個姆指按鍵，使其可以設定更多的功能之外，還內建了高階精密2X計測器，能提供比一般400dpi滑鼠還高出一倍的800dpi高靈敏度，讓各位可以更迅速精準地移動指標到定位。

無線極光精靈的無線電通訊技術也提供使用者更方便靈活的感受，透過無線電接收器與電腦的連接，滑鼠便可以在2公尺的範圍內與電腦連線，即使滑鼠前方有阻礙也可以順利地操作，因此使用者將不受地方、方式的限制，更不用考慮到傳統滑鼠需要不定期清潔感應球的問題。無線極光精靈擁有256個ID個人識別帳號，藉以減低和其他無線電腦裝置間的互相干擾，另外還採用數位型低電源管理，有效延長電池使用壽命，具有電量偏低提示功能，隨時提醒各位更換電池。

包裝內容



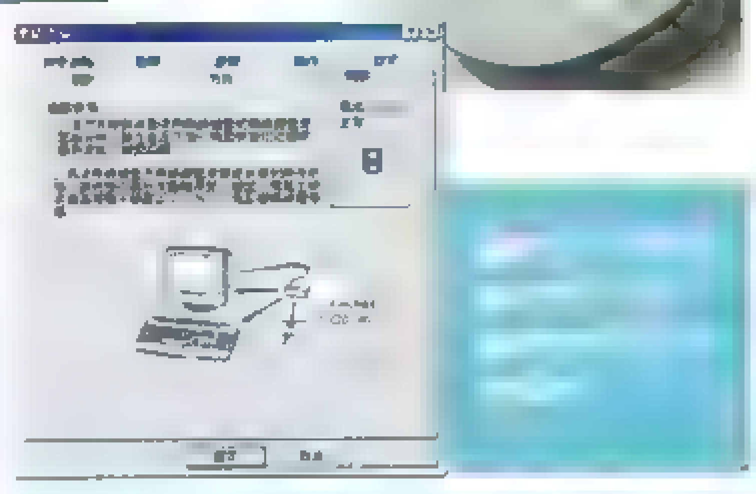
- 無線滑鼠
- 接收器
- 2顆AAA電池
- 驅動程式光碟
- 使用說明書



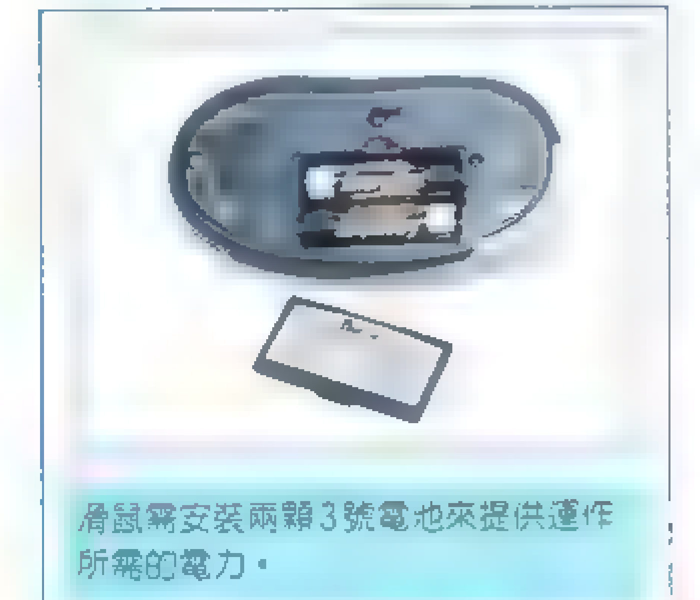
[illegible]



產品本體圖



轉動正中央的滾輪鍵，各位便可以輕鬆在頁面上下捲動頁面來瀏覽網際網路或是一般文件。



滑鼠需安裝兩顆3號電池來提供運作所需的電力。

這是無線極光精靈的接收器，採用USB接頭與電腦連接，並附有一個PS/2轉換接頭，方便各位選擇使用。



安裝好驅動程式後，會在工具列上出現一隻小老鼠，它的一雙大眼睛會隨著你的游標轉來轉去，相當有趣。



無線極光精靈採用雙倍光學技術，能將以往滑鼠的400dpi靈敏度提高到800dpi，圖中這是該滑鼠底部的光學感應器。



在操作上，可以選擇驅動程式裡的"Easy Jump"功能表，提供八種方便好用的選項。

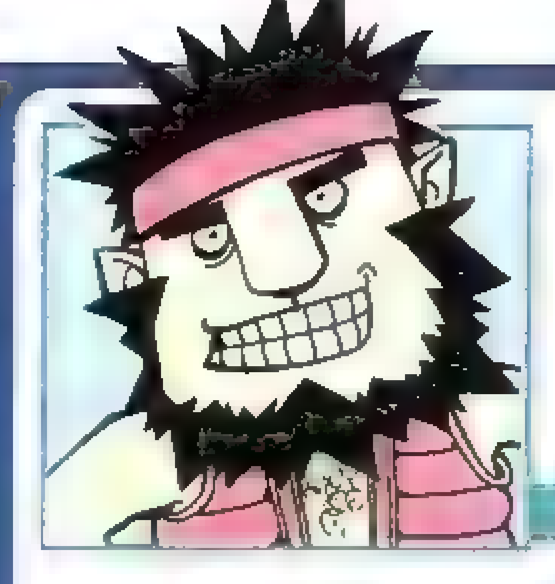
滑鼠上的所有按鍵，都可依需要自行定義成自己喜歡的功能。



系統需求

- IBM PC奔騰233相容或以上機種
- 支援windows XP/Me/2000/98/95/NT及Mac作業系統
- 電腦USB接頭或PS/2接頭

作者－歐亟

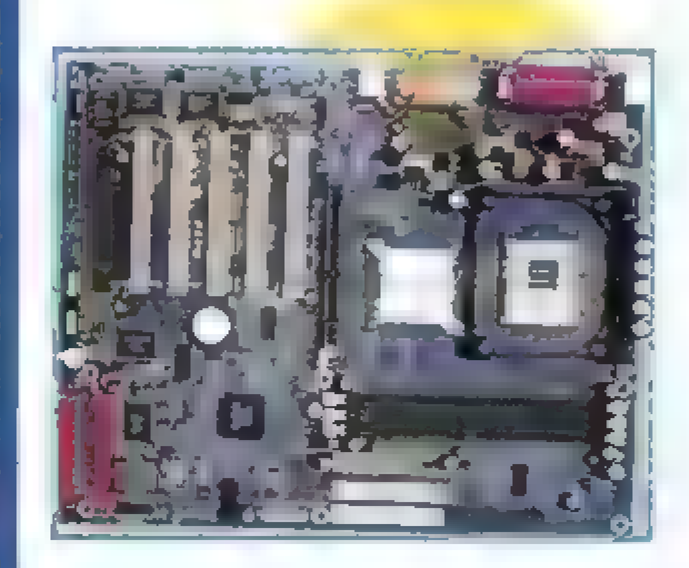


威盛推出 P4PB

全球首款P4X333主機板正式問世

5456 網址

P4PB為全球首款正式採用新一代VIA Apollo P4X333晶片組的主機板產品，以高性能與先進規格為主要訴求，並已自即日起正式量產出貨，展現了威盛vPSD部門在帶動市場發展上的努力與成果。



威盛P4PB令人印象深刻的規格內容，包括支援400/533MHz高速的CPU前端匯流排(FSB)，與具備偵錯(ECC)功能的DDR333架構，為CPU提供高達每秒2.7GB的記憶體資料傳輸頻寬；而為了有效提升硬碟機的運作效率，P4PB也內建了0與1兩種ATA 133介面的磁碟陣列(RAID)模式，可在讀取速度與備份安全性方面自由選擇。至於傳輸速度較前一代提升達40倍的USB 2.0連接埠，以及可充分滿足家庭娛樂需求的六聲道環繞音效等功能，則亦在P4PB的支援之列。主機板採用ATX規格設計，內建三個DDR333/266的記憶體插槽，以及五個PCI、一個AGP與一個CNR擴充槽，同時也可存取智慧卡(Smart Card)與Memory Stick等週邊。搭載了由威盛全新開發的FliteDeck(tm)系統，讓使用者在簡潔友善的windows環境下，完整掌控系統的各項變化。透過MissionControl、JetStream、FlashPort與SysProbe等四個主要的軟體與韌體(firmware)應用程式，使用者將能輕鬆完成超頻(Overclocking)設定，主機狀況即時監控及線上BIOS即時更新等動作。



寶聯 PixelView Xcapture

給你最好的視覺與聽覺享受！

話：(02)2659-1588 網址：www.prolink



寶聯電腦股份有限公司，正式發表世界第一片最優秀的桌上型電腦Conexant CX23881晶片組影像擷取卡(capture card)。採用最高階PC Conexant CX23881影像擷取卡晶片組，為最佳影像(video)/音效(audio)解碼功能的主要核心，並提供720x480解析度及每秒30格影像擷取速率；更結合S端子(S-Video)及Composite Video輸入來提供最完美的革命性影像。



最進階的10-bits類比/數位解析度(Analog transformed to Digital)科技，必將"橫掃"舊式的8-bits類比/數位解析度科技，並在市場上造成另一股旋風。PCI Low Profile，最搶先的傑出革命性科技，打破傳統影像擷取卡的size，完全符合"一般桌上型電腦使用者及迷你型桌上型電腦愛好者"。最佳S端子(S-video)及Composite Input影像擷取品質，適用於任何可外接在附有S端子(S-video)或composite Input的產品上，例如camera、DV camcorder、DVD/VCD player。與知名影像軟體廠商訊連科技密切合作，將PixelView XCapture與Cyberlink PowerDirector 2.0 Pro ME結合，回饋給消費者一套完備的軟硬體設備。不但有支援MPEG II軟體功能，如在VCD/mini DVD裡做影像編輯、製作、燒錄等等功能，並可製作不同的音效效果。如此完善的寶聯PixelView XCapture，它將帶給專業人士及電腦玩家不同凡響的視覺與聽覺享受。

創見發表全系列高速PC800-40ns RIMM記憶卡

專業記憶卡研發製造商－創見資訊，推出一系列以RDRAM-40ns顆粒所製成之RIMM PC800記憶卡，不但可支援Intel最新i850E晶片組系統平台D850EMD2及D850EMV2，且相容於i850及i860晶片組等RIMM架構之PC系統，將提供給使用者另一兼具高效能與高相容度之解決方案。



Your Supplier, Your Partner, Your Friend.



為了因應Intel最新一代Pentium 4系統平台i850E晶片組RIMM架構的市場需求，創見資訊推出全系列PC800-40ns RIMM記憶卡。其核心存取時間為40奈秒(ns)，並具有每秒資料傳輸最大頻寬達3.2GB的優勢，特別是在處理複雜電腦運算、多媒體及3D圖形影像時，創見PC800-40ns RIMM記憶卡不但提供了最新Intel Pentium 4系統平台執行上足夠的頻寬，使用者將更能夠感受到系統效能與速度上的整體提升以及絕佳的穩定性。創見PC800-40ns RIMM比傳統SDRAM模組、DDR266模組擁有更快的資料傳輸速度及高頻寬的效能表現，可廣泛應用於一般桌上型電腦、伺服器、工作站、網路伺服器、路由器等電腦設備。此外，創見也推出領先同業，總資料頻寬可達4.2GB/S之極速PC1066-32ns RIMM記憶卡，更是各類尖端資訊設備之最佳選擇配備。

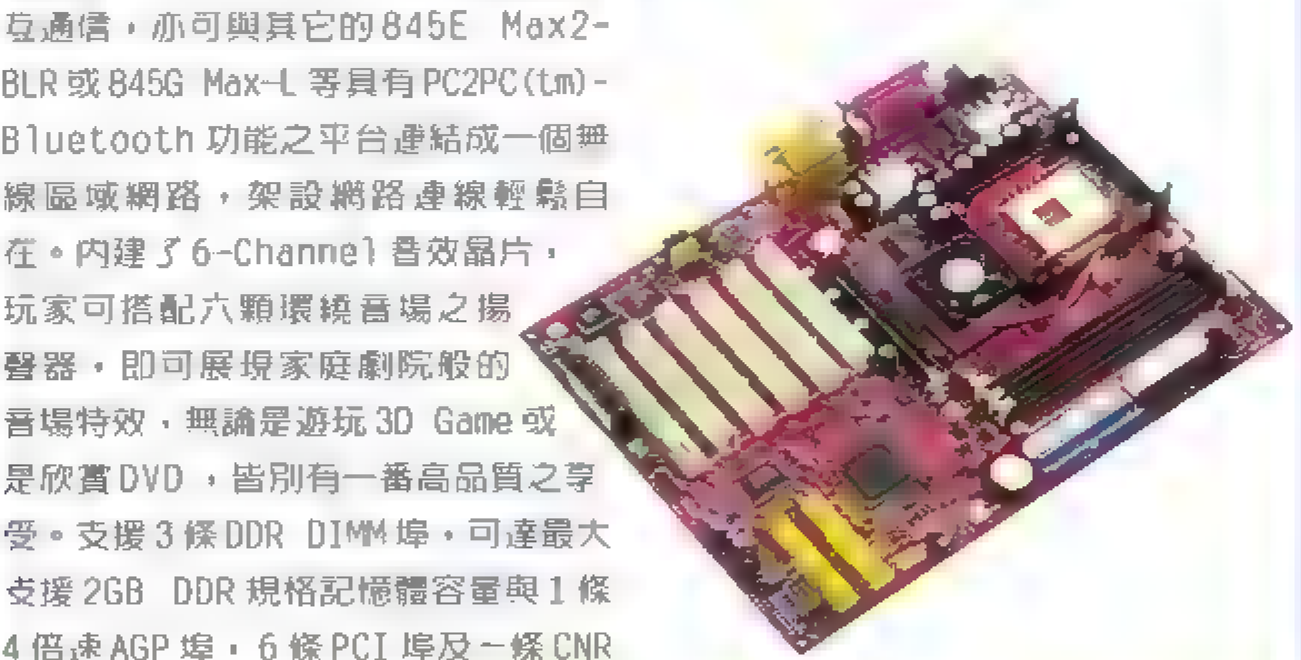
微星科技845E Max2-BLR

主機板

微星科技845E Max2-BLR主機板係採用Intel(r) 845E晶片組與內建USB 2.0規格之ICH4南橋晶片，不僅擁有比400MHz增加33%的533MHz高速外頻來提升資料溝通速度，USB 2.0的480Mbps傳輸效率，更是USB 1.1之40倍快速，如此可加速系統與USB 2.0週邊設備之大型資料存取速度。磁碟I/O控制上搭載了RAID ATA133功能(選購配件)，更是讓系統整體資料傳輸效能大幅提升的重要規格配件之一，其RAID具有配合RAID 0 (Stripping)或是RAID 1 (Mirroring)的磁碟規劃能力。



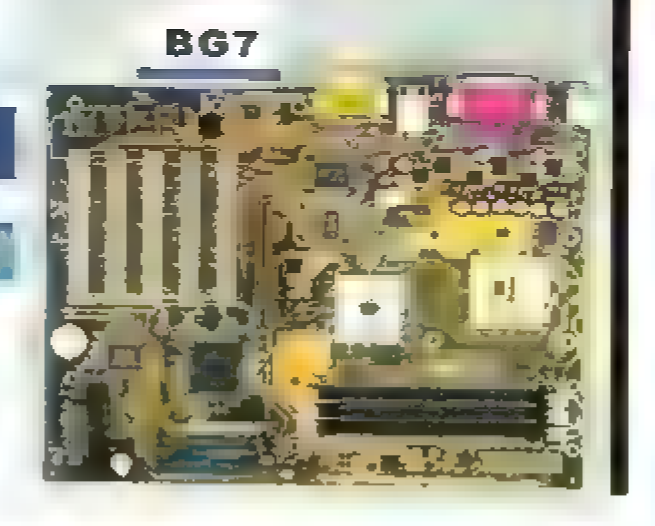
在網路連線能力上，微星科技845E Max2-BLR除了提供10/100Mbps Ethernet LAN功能(選購配件)之外，令人大為讚賞的是，其為全球首家具有Bluetooth技術之主機板。採用微星科技之PC2PC(tm)-Bluetooth無線傳輸套件(選購配件)，玩家即擁有與Bluetooth傳輸能力之行動電話、DV攝影機、PDA、Notebook等設備做相互通信，亦可與其它的845E Max2-BLR或845G Max-L等具有PC2PC(tm)-Bluetooth功能之平台連結成一個無線區域網路，架設網路連線輕鬆自在。內建了6-Channel音效晶片，玩家可搭配六顆環繞音場之揚聲器，即可展現家庭劇院般的音場特效，無論是遊玩3D Game或是欣賞DVD，皆別有一番高品質之享受。支援3條DDR DIMM埠，可達最大支援2GB DDR規格記憶體容量與1條4倍速AGP埠，6條PCI埠及一條CNR埠，不祇如此，玩家若搭配微星科技人性化貼心設計的S-Bracket(tm)(選購配件)、D-Bracket(tm) 2(選購配件)、Live Update 2、Fuzzy Logic (tm) 4、1-Speeder(tm)與PC Alert (tm) III等功能，將讓玩家立即擁有2002年下半年高檔配備規格主機板，讓玩家在操控與維護上更為得心應手。



歐茲的鐵匠舖

最佳的多媒體平台

陞技BG7主機板



陞技BG7主機板搭載了最新的Intel i845G晶片組，提供高達533MHz的前置匯流排速率，更配置了3個DDR DIMMs插槽，可以支援高達2GB的高速DDR記憶體。全新的533MHz前置匯流排速率加上超大的記憶體容量，給予i845G晶片組最佳的資料傳輸速率及頻寬配置。

內建了全新的Intel Extreme Graphics視訊晶片，將可以帶給使用者最佳的視覺享受及使用便利性，玩家可以不用再為了購買何種顯示卡而煩惱。內建6聲道的數位音效輸出，給予使用者活靈活現的音效享受，更提供24-bit SPDIF光纖輸出，給予使用者最佳的影音資料傳輸工具。內建了RTL8100B Ethernet高速網路控制晶片，提供給使用者10/100Mb絕佳的網路傳輸速度！4個USB 2.0傳輸介面，更提供額外的USB接頭，可以額外支援2個USB 2.0介面。內建了1個AGP插槽和5個PCI插槽，能夠給予使用者最佳的擴充性，更提供硬體監控系統可以針對風扇速度、電壓、以及系統環境溫度的重要參數做全方面的監控，一方面增加系統運作的安全度，一方面增加系統的穩定性。除此之外，更搭配ABIT SoftMenu(tm)III專利技術給予使用者最便利的調頻選項，使用者可以直接經由BIOS選項控制所有硬體重要參數，增加使用者調整電腦的便利性和操控性。擁有這麼多樣的特色，陞技BG7主機板絕對是最理想的多媒體Intel Pentium 4平台。



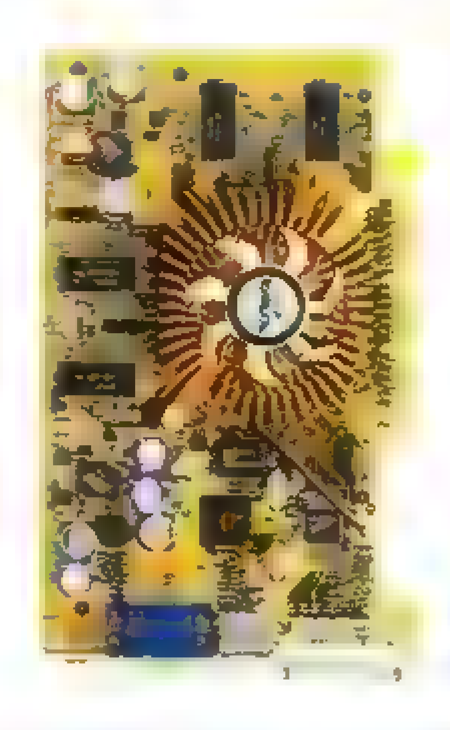
寶聯首推 PixelView GF4 Ti4200

多功能顯示卡

一直被消費者定位在高階又高貴的Geforce4 Ti系列顯示卡，雖為硬體及遊戲玩家心目中最渴望的顯示卡，但卻不免為價格打退堂鼓，寶聯電腦為滿足不同消費能力的遊戲玩家，另行研發Ti4200顯示卡，既能滿足視覺感官的超逼真效果，又無需花費大把銀子。

寶聯PixelView GeForce4 Ti4200當然也具備了nVIDIA為GF4 Ti新添的強大顯示功能，擁有nfiniteFX II引擎，可以創造出前所未有的即時人物動畫新水平，使影像栩栩如生，且運算效能較GeForce3繪圖晶片提昇了有3倍之多；Accuview反鋸齒引擎，讓使用者能將顯示的預設模式，達到全螢幕反鋸齒的效果；nView顯示技術，整合硬體及軟體技術，提供使用者彈性極佳的多螢幕顯示功能，更可依不同顯示裝置調整，提供便利且彈性的工作環境。除了全新顯示功能，寶聯PixelView GeForce4 Ti4200搭載專業Ti4200繪圖晶片，核心執行頻率達250MHz，處理器填圖速度達每秒4 Billion像素，每秒三角形產生率1.03Trillion的驚人表現(1.03Trillion/ sec)，消費者可依個人需要選擇64MB或128MB DDR記憶體搭配運作，使遊戲畫面整體速度提昇至最佳化境界。顯示卡同時搭配DVI接頭(數位平面顯示器輸出接頭)，並提供Video-Out輸出埠，不但可將影像輸出至電視等大螢幕觀賞或享受更刺激的3D動畫遊戲；Video-In輸入埠(選購)、搭配贈送的Power Director軟體，即可編輯所輸入的影像。另外附贈2套超值3D動畫遊戲及WinDVD影像播放軟體，讓顯示卡兼具播放、影像剪輯及娛樂功能。






YES!
封神榜
楊戩
前所未見的
3D即時的多人近身
別的地方無
法享受，網路上8對8
的默契與功力，全曲面的角色，再加上
「刀魂」的武器軌跡系統
看過更好玩。
發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
研發/
十乾科技有限公司

線上集團大火拼；引爆網路新感受

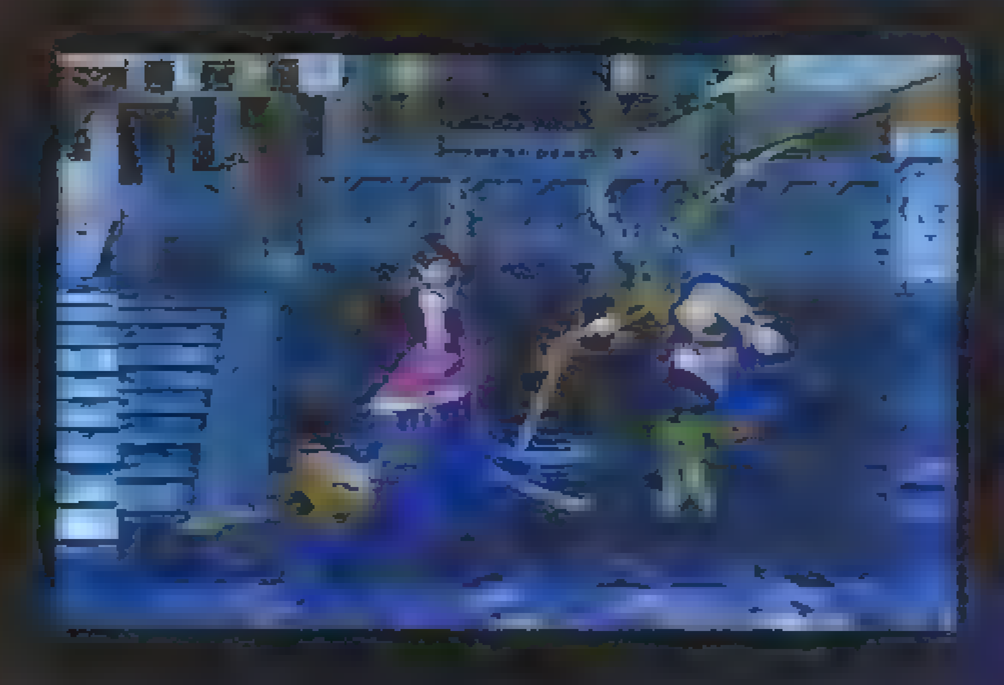


想像置身網路線上，我方八人對抗另一組遠方可能不認識的八人集團會發生什麼代誌呢！在Y e/X封神榜的世界裡，是沒有什麼不可能的事！

七月三日

強勢登場

體驗臥虎藏龍的中國武術美學



每個角色都擁有30多種動作，加上神怒技的設計，動作千變萬化，真叫人大呼過癮！優美、流暢的武打動作，讓你置身遊戲如同「玉嬌龍」！

遊戲詳情可參閱十乾科技遊戲網站 http://www.ningo.com.tw


YES!
封神榜
勇的昊天
遊戲的第一男主角，父母在戰亂中身亡，15歲之前過著流浪的生活，後來被元始天尊賞識收為關門弟子，到了崑崙山上學習武功仙術。
發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發 十乾科技有限公司



尋找對抗『破風』司馬仲達的龍之子！
等待，只是不斷地錯過！龍狼，是你不悔的抉擇！
廣受好評與推薦，現階段最值得一玩的國產遊戲！

VR絕招互動戰鬥
三國名將並肩作戰
解謎任務豐富有趣



愛情與想像的國度！
勇氣與甜蜜的冒險！
【淒美的愛情故事】 百花仙子與御前護衛最催人熱淚的仙界戀歌，
解開前世記憶、考驗真愛情繫今生！
【眾群芳互相爭妍】 媲美【紅樓夢】之十二金釵，
眾花神傳奇的前世，女主角週異的今生際遇
【炫麗的戰鬥方式】 薈萃珍貴花神之血的神奇花神劍，集玄武、朱雀、白虎、青龍四星宿的召喚獸神功。
【遠古的神幻怪獸】 中國古典神獸戰鬥大全，挑戰傳說中的金木水火土五行怪，牛頭馬面黑白無常地獄使者
【3D地圖精緻多變】 江南的小橋流水、大漠的塞外風光、皇宮的金碧輝煌，精緻場景綺麗呈現。

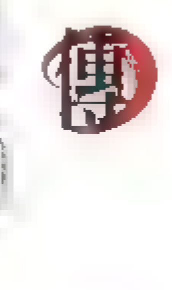

為了至情，
百花仙子墜落凡塵遭受百劫；
為了至愛，
護右神將勇闖地獄只為紅顏！
貶入凡間的眾神能不能完成除魔尋寶的任務，
了卻這段天地間的至真情緣？！
花神傳說
深情百度粹煉．真愛芬芳傳世
軟體世界智冠科技股份有限公司
ABC
AB02工作室
















席捲華人世界的動作角色扮演經典即將登台



一劍功成萬骨枯



在成為天下第一的路上，

你的劍上將沾滿許許多多的仇恨、背叛、心痛、歡笑、淚水……

生死勝敗、權力虛名你要如何選擇？

愛恨仇怨、情人敵人你將如何面對？

刀聲、劍聲、哭聲

淩雲峰上，刀劍爭鋒。
鮮血沒有換來榮耀，
哭聲中，兩個小孩，
一個立下壯志，一個埋下仇恨。
邁往顛峰的路上，
你必須不斷抉擇，
而抉擇又將付出多少代價？

深情、多情、絕情

為了所愛，你能放棄仇恨、雄心？
面對四位各領風情的紅顏，
如何回報、如何抉擇？
為了天下第一，你一定要泯滅人性？
不同的選擇，不同的結局，
面對諸多的誘惑、陷阱，
試煉你的決心與靈魂。

十步殺一人，千里不留行

即時動作戰鬥，面對不斷的圍殺、獨鬥，
奔跑、飛躍、刀光、劍影即時展現，
在險惡場景中盡顯武功運用巧妙！
招式修練、威力升級，
真夠氣勢掃蕩英雄風暴！



挑戰傳說　這一劍你不必再猶豫

隨首批遊戲附贈 限量【月影傳說】劇情攻略本



Arcane Dragons

《中國魔法牌》®

2002
龍馬奔騰全國大賽

一場勇敢與機智的挑戰

時間	場次	地點	賽制
3月30日(六)	台北預賽 I	台北國軍英雄館	標準賽制
4月2[illegible]日(六)	台中預賽 I	[illegible]	現開賽制
5月04日(六)	高雄預賽 I	高雄勞工育樂中心	標準賽制
5月[illegible]日(六)	台北預賽 II	台北卡[illegible]界	現開賽制
6月08日(六)	台中預賽 II	台中夜間飛行餐廳	標準賽制
[illegible]月2[illegible]日(六)	高雄預賽 II	高雄金[illegible]卡[illegible]	現開賽制
7月13日(六)	總決賽	高雄勞工育樂中心	標準賽制

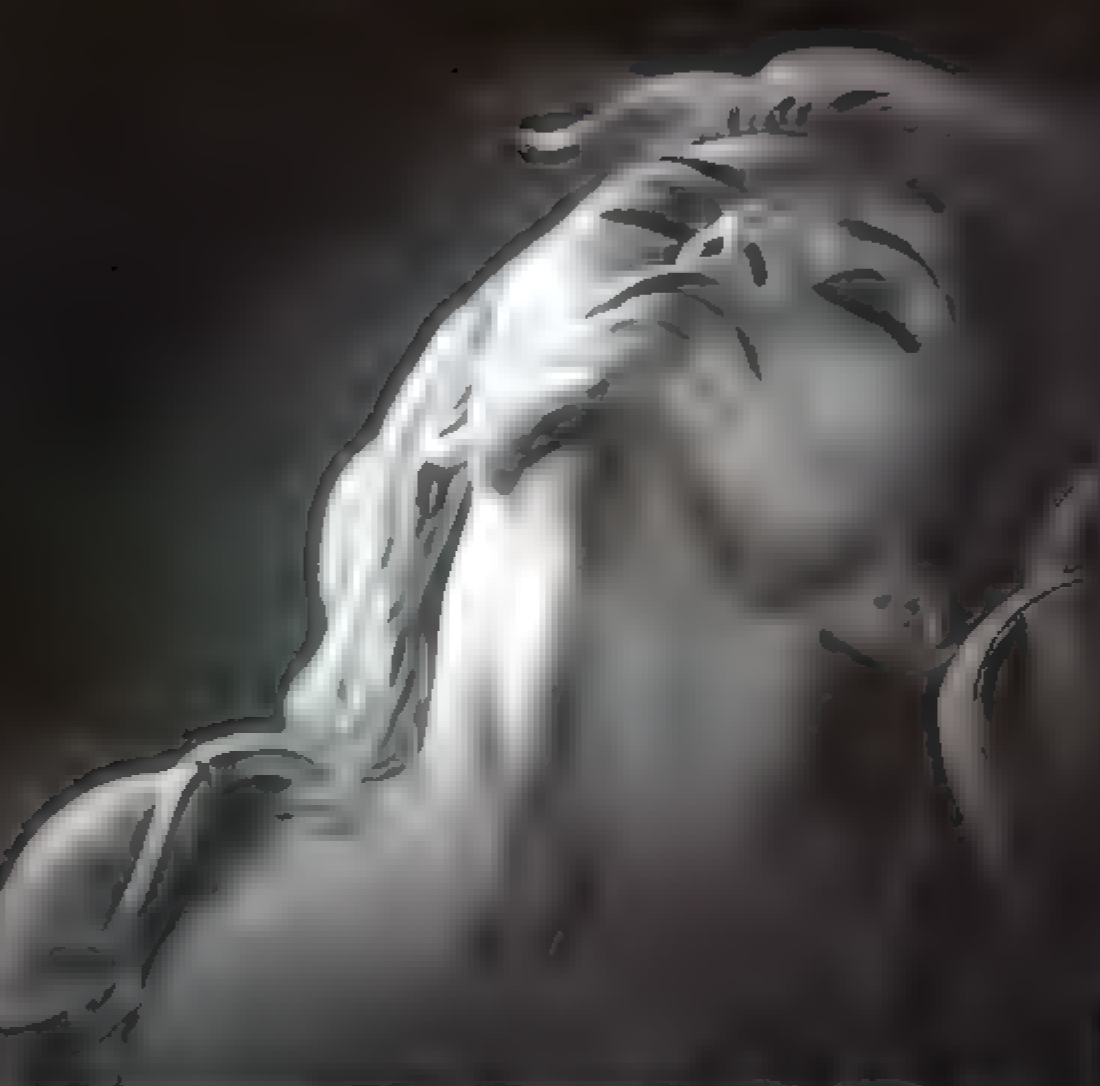


更多比賽消息請見最新一期《遊戲世界》雜誌或
[illegible]道之龍網站 http://www.arcane-dragons.com
客戶服務電話 07-8150988 分機 315、316



一家之鼠2
STUART LITTLE 2
好萊塢巨星 "小史都華"
邀你一起歡渡暑假!!
INFOGRAMES
Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
02-55549523
http://www.tw.infogrames.com
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
COLUMBIA PICTURES
BINK VIDEO

絕冬城之夜



一種前所未有的遊戲能力

一個創造世界的新動能

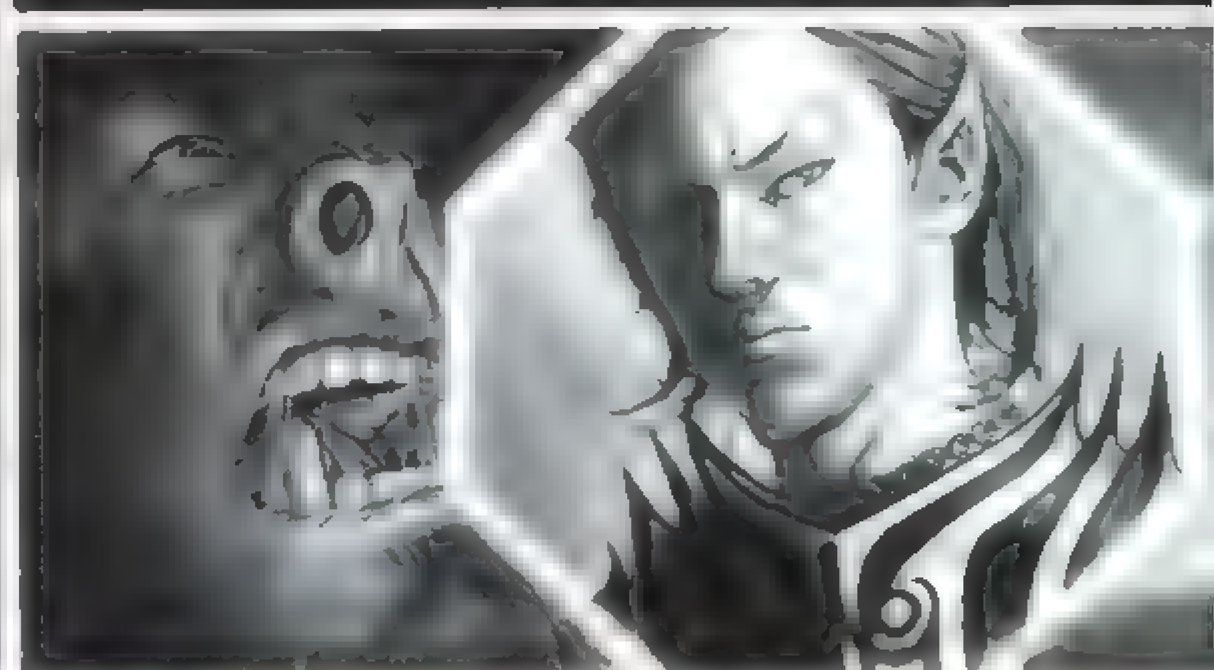
60多個鐘頭的角色扮演遊戲，裡面充滿真實，謊言，忠誠，背叛和戰爭的故事，你可以單獨進行這個故事或和朋友一起冒險。

創造你自己的冒險世界，絕冬城之夜的編輯器只需要拖曳，然後放下，就可以慢慢建造你心目中的冒險王國，豐富詳細的世界等著你去一一設計，你可以擺設任何怪物，人物，以及各式各樣的環境等著你設定!!

炫亮精采的光影特效讓遊戲3D環境以最驚人的方式展示在你的眼前!!

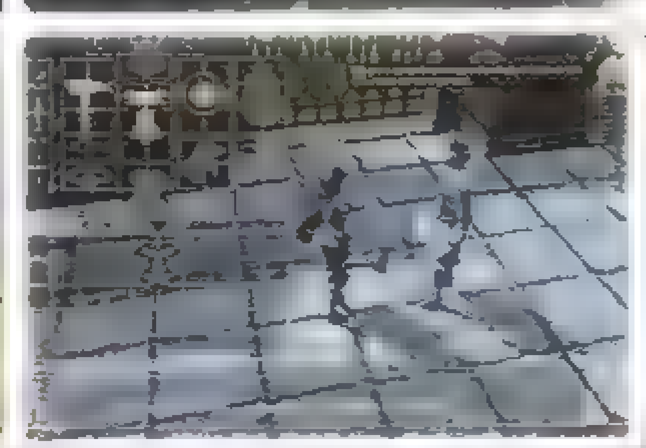
全世界的玩者將會加入你創造並控制的魔幻世界，你可以決定冒險者的任務為何?設計一個詭譎多變的計謀，設下重重關卡，故事的進行完全掌握在你的手中，只需要盡情發揮你的想像力，讓你的故事夠廣大夠精緻，讓上來的玩者陷在你重重佈置的情境之中。

簡易直覺的使用者介面，讓所有的人都能夠以最短時間學會如何進行遊戲或創造世界!!



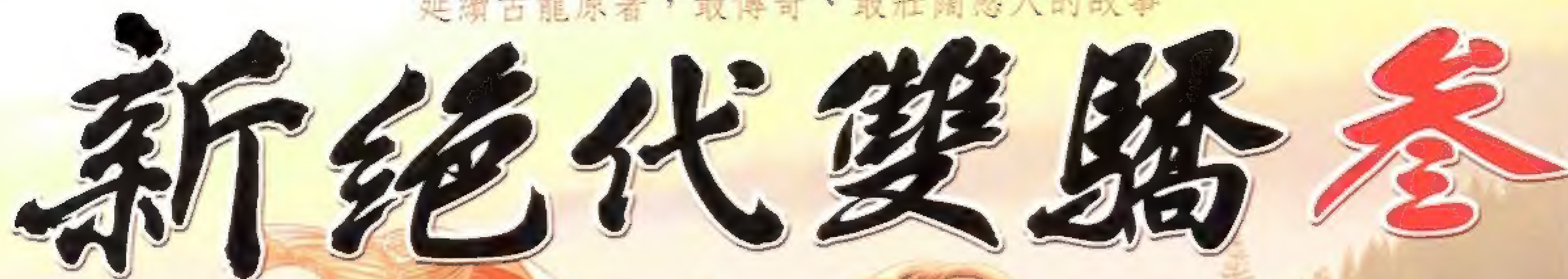







一度，太古時代守護世界的魔獸，淪為野心與權力的工具，在欲望的驅使下，魔獸成為殺戮與破壞的化身，
征戰的烽煙在大地上延燒了數百年，直到獅子王朗格多克出現，為黑暗的歲月打上休止符...
這是中古世紀動盪的序曲，慾望的萌發是罪惡的開端，
大地即將變成戰爭與城邦生存爭奪下的廢棄物集中場，當領略了愛與背叛、智慧、救贖及死亡等生命的課題，
你才發現...誘惑與衝突、群獸與魔法的悄變，
只是這場戰爭陰謀的開端，而明日的陽光將與今日不同...
THE LORD of BEAST
CHRONICLE OF AMADIS阿瑪迪斯戰記
/ 二〇〇二夏季予定
DYNASTY
漢堂國際資訊股份有限公司
http://www.dynasty.com.tw
© 2002 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
北區代理
軟體世界





二零零二年七月下旬，再創武林絕代傳說



首創獲得最佳國產遊戲的改編武俠 RPG- 新絕代雙驕
（CEM STAR 最佳國產角色扮演遊戲、電腦玩家編輯評選最佳國產遊戲）



宇峻科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.

E-Mail : service@uj.com.tw

軟體世界